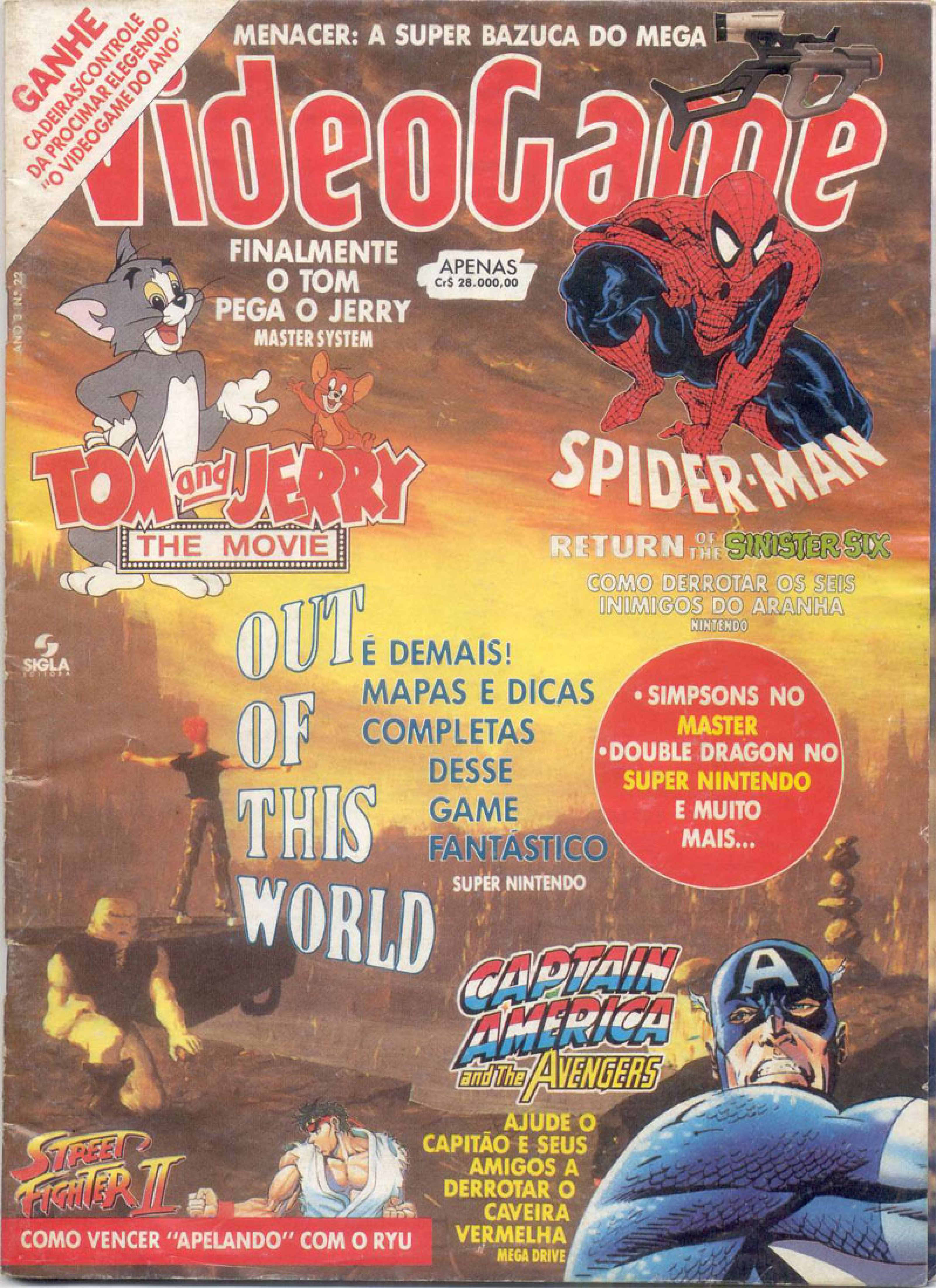

GANHE
CADEIRAS/CONTROLE
DA PROCIMAR ELEGENDO
"O VIDEOGAME DO ANO"
MENACER: A SUPER BAZUCA DO MEGA
VideoGame
ANO 3 Nº 22
FINALMENTE
O TOM
PEGA O JERRY
MASTER SYSTEM
APENAS
Cr$ 28.000,00
TOM and JERRY
THE MOVIE
SPIDER-MAN
RETURN OF THE SINISTER SIX
COMO DERROTAR OS SEIS
INIMIGOS DO ARANHA
NINTENDO
SIGLA
OUT OF THIS WORLD
É DEMAIS!
MAPAS E DICAS
COMPLETAS
DESSE
GAME
FANTÁSTICO
SUPER NINTENDO
• SIMPSONS NO
MASTER
• DOUBLE DRAGON NO
SUPER NINTENDO
E MUITO
MAIS...
CAPTAIN AMERICA
and The AVENGERS
AJUDE O
CAPITÃO E SEUS
AMIGOS A
DERROTAR O
CAVEIRA
VERMELHA
MEGA DRIVE
STREET FIGHTER II
COMO VENCER "APELANDO" COM O RYU

NESSAS FÉRIAS VIAJE NUM SUPER NINTENDO.

QUERO JOGAR, PÔ!!

EU TAMBÉM!

PRIMEIRO EU! SOU O DONO DO TELEVISOR...

VAI LOGO, Ô MEU...

AS DAMAS PRIMEIRO, TÁ? SENÃO, APANHA TODO MUNDO!

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

FRANCHISING • LOCAÇÃO • VENDAS

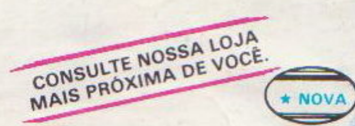
PLAY-GAME EM TODAS AS LOJAS • REMETEMOS PARA TODO O BRASIL.
O MELHOR PREÇO DO MERCADO.



LKC

VÍDEO DO BRASIL

FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS
R. Mateus José, 1233 - V. Maria Baixa - CEP 02166 - Tel.: (011) 954-9418
FAX: (011) 954-8392 - São Paulo - SP



LKC SÃO PAULO-SP - TATUAPÉ - R. Apucarana, 1209
Tel.: (011) 217-3424
LKC SÃO PAULO-SP - MOÓCA - R. do Oratório, 1240
Tel.: (011) 264-6734
LKC SÃO PAULO-SP - BROOKLIN - R. Guararapes, 204
Tel.: (011) 535-4981
LKC GUARULHOS-SP - R. Barão de Mauá, 716 - Centro
Tel.: (011) 209-0537
LKC MOGI DAS CRUZES-SP - R. Otto Unger, 158
Tel.: (011) 469-9125
LKC BRASÍLIA-DF - SCLN 210 - Bloco C - Loja 33/35
Tel.: (061) 273-9083
LKC FÔZ DO IGUAÇÚ-PR - R. Manoel Rodrigues Filho, 41
Tel.: (0455) 73-2031
LKC CURITIBA-PR - R. 24 de Maio, 765
Tel.: (041) 225-5432

LKC GOIÂNIA-GO - Loja 1 - R. 22, Nº. 310 - Setor Oeste
Loja 2 - Shopping Center Bouganville - Térreo 1 - Tel.: (062) 241-0283
LKC JOINVILE-SC - R. Pedro Lobo, 46
Tel.: (0474) 33-6572 e 33-0016
★ **LKC CAXIAS DO SUL-RS** - R. Pinheiro Machado, 1407
Tel.: (054) 221-3456
LKC POUSO ALEGRE-MG - R. Cel. Otávio Meyer, 160
P.A. Shopping - 4º piso - Tel.: (035) 421-7131
LKC FORTALEZA-CE - Av. Engº Santana Júnior, 2828
Tel.: (085) 234-6763 - Fax: (085) 234-2545
★ **LKC MANAUS-AM** - Villa's Shopping - Loja C/D - Adrianópolis - Tel.: (092) 611-3856
★ **LKC BELÉM-PA** - Av. Gov. José Malcher, 1677 - Altos
Tel.: (091) 222-4191 - Fax: (091) 222-1414

Index

Out of This World (SNES), capa desta edição, agradou muito aqui na **VIDEOGAME**. *Ele inaugura um novo visual em games que os aproximam mais do desenho animado. Os planos se alteram, são mostrados detalhes da ação e cada cena é uma nova surpresa. (Tudo graças a uma mudança técnica usando "gráficos vetoriais ou poligonais" e não "bit-mapped" como nos games convencionais). O mesmo sistema logo estará no Mega Drive, o sistema 16 bits da Sega. Com* **VIDEOGAME** *é assim: você não perde um passo sequer da evolução dos games.*

Um pedido de desculpas: na edição nº 21, por questões técnicas, deixou de ser encartada a Pesquisa para saber sua opinião. Mas dessa vez ela está aí. Não deixe de responder. Precisamos de sua ajuda para melhorar mais ainda sua revista.

Por sua vez a seção Rolos & Trocas tem sido um sucesso tão grande que resolvemos ampliar o número de anúncios por edição e dividi-los por Estado.

Tudo isso para que você participe cada vez mais da revista e fique sempre muito bem informado.

Roberto Araújo

CAPA: CRIAÇÃO PAULO AFONSO SOARES
ILUSTRAÇÕES: TEC TOY e DIVULGAÇÃO

= Mega Drive

= Super Nintendo

= Nintendo

= Master System

= Game Boy

= Game Gear

= Especial PC



Menacer: sensor infravermelho e cartucho com 6 jogos já incluído.

Menacer, uma bazuca muito louca

Saiu nos EUA a nova bazuca da Sega para o Mega Drive. Saiba os detalhes.

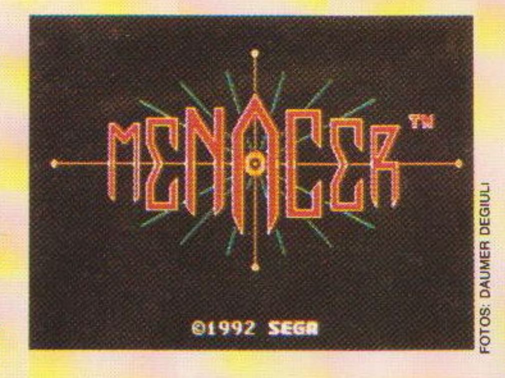


Ready, Aim, Tomatoes: os "aliens" ToeJam & Earl estão em um dos jogos.

A Sega não deixou por menos. Pouco depois da euforia do lançamento da bazuca Super Scope 6 para Super NES, pela concorrente Nintendo, chega agora ao mercado norte-americano a resposta para o Mega Drive: a bazuca Menacer (fala-se "Meneicer"). O desenho da Menacer é arrojado, e a nova arma da Sega é bastante leve, facilitando muito o manuseio.

Manacer (que em inglês quer dizer ameaçadora) parece ser a palavra exata para definir a nova arma. Ela pode funcionar como pistola, usando-se apenas o módulo cinza mais claro, onde estão os botões de comando e o gatilho, ou ainda como uma bazuca completa, dando ainda a opção de mira monocular ou binocular. O sistema de transmissão dos comandos da bazuca para o game é feito por ondas de freqüência infravermelha (semelhante ao controle remoto da TV ou vídeo). Um sensor colocado sobre a TV e ligado ao encaixe do controle 2 do Mega Drive capta as emissões da bazuca e transfere os comandos para o jogo.

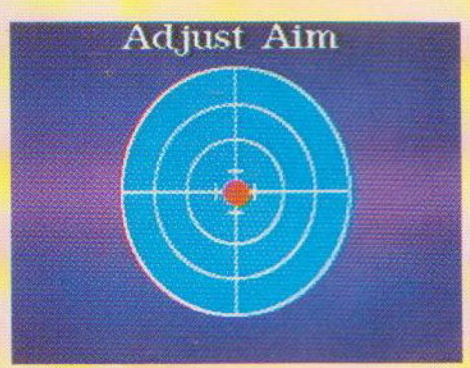
A Menacer tem ainda um sistema de mira chamado



FOTOS: DAUMER DEGIULI

Accu-Sight, que nada mais é do que uma mira do tipo cruz que aparece na tela. Esse sistema dispensa o uso da mira da bazuca. É só movimentá-la para fazer com que o "+" se posicione sobre o alvo e mandar bala. Esta opção pode ser desligada. Neste caso, o jogador é obrigado a usar a mira binocular ou monocular. Um teste pode ser acionado para que você confira e ajuste a alça de mira. Feito isso, é só atirar!

A Menacer vem ainda com um cartucho que contém seis jogos. **Whackball**, por exemplo, é um game parecido com paredão. Você controla um rebatedor e deve manter a bola em jogo, acertando os blocos da parede. Você não pode "furar" e nem deixar que a bola escape por um buraco.



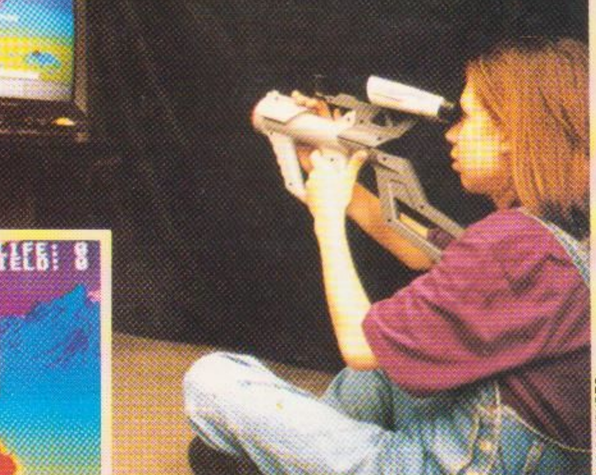
Esta tela permite o ajuste da precisão de tiro.

Space Station Defender é uma luta contra Aliens que invadem uma estação espacial, assim como **Frontline** é um jogo de guerra. Você deve destruir o exército inimigo. **Pest Control** é uma verdadeira guerra gastronômica: abandonada em uma mesa de piquenique, sua pizza corre perigo: acabe com as formigas antes que elas acabem deixando você com fome. **Rockman's Zone** é um game de perseguição a gângsters. Eles podem estar em todo o lugar, como nas janelas ou ameaçando a vida de reféns atrás de portas.

Mas, certamente o game mais esperado para a bazuca Menacer é mesmo **Ready, Aim, Tomatoes!** (ou preparar, apontar, tomates!). O game — incluído no cartucho — usa os mesmos cenários e música do mega-sucesso ToeJam & Earl, os dois alienígenas **funky**, e você deve acabar com os inimigos dos dois atirando... tomates! Estão todos lá: o dentista maluco, o pigmeu, as galinhas, os mauricinhos... Demais.

Pest Control
Space Station Defender
Ready, Aim, Tomatoes!
Whack Ball
Front Line
Rockman's Zone

A Menacer já vem com um cartucho com seis jogos incluídos.


ALBANO MENDES

A Menacer possui apoio firme e mira binocular.

A Menacer funciona com seis pilhas pequenas, tipo palito (tamanho AAA), e exatamente por isso a brincadeira pode acabar custando um pouco caro, já que essas pilhas não são nada baratas. Funciona melhor a uma distância de cerca de 3 metros da tela da TV, segundo o fabricante, e pode não funcionar direito em salas com lâmpadas fluorescentes. Seu preço de lançamento é de US$ 59,95 nos Estados Unidos.



FOTOS: DAUMER DEGIULI

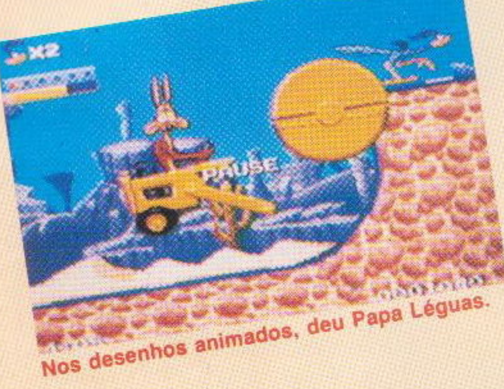
Space Station Defender exige boa memória e tiros precisos.

BITS

Os videogames do ano nos EUA

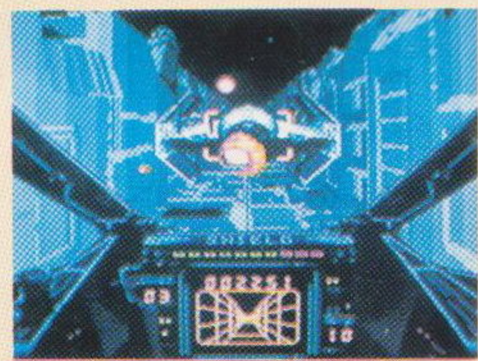

Tartarugas 3: melhor game Nintendo.

FOTOS: ARQUIVO


Nos desenhos animados, deu Papa Léguas.



Street Fighter II: o melhor.


Super Star Wars: o campeão do cinema.


Sonic 2 faturou em Mega...

Os melhores do videogame em 1992 já foram eleitos pela revista americana **Electronic Gaming Monthly**. Street Fighter II, como já era previsto, foi o grande premiado do ano. O cartucho de luta ganhou nas categorias melhor game do ano para Super Nintendo, melhor game do ano entre todos os sistemas e melhor final em um jogo de videogame.

O porco-espinho Sonic foi eleito o "the best" entre os cartuchos Genesis, em sua segunda aventura (Sonic The Hedgehog 2), e também na categoria portáteis, com a versão para game Gear.

Teenage Mutant Ninja Turtles 3 ganhou o primeiro lugar entre os Nintendo 8 bits. Já Super Star Wars, para Super Nintendo, não deu chance aos outros quando o assunto era melhor adaptação de cinema. Rocketeer, também para Super Nintendo, foi escolhido nesta categoria, mas como a pior adaptação.

Entre os cartuchos de esportes, o campeão foi John Madden '93, que possui versões para o Genesis e Super Nintendo. O console Super Nintendo levou o primeiro lugar entre os consoles, apesar de esta ter sido a decisão mais difícil dos juízes da revista devido à boa qualidade dos sistemas concorrentes.

Na categoria melhor desenho animado adaptado para games, Papa-Léguas, para Super Nintendo, foi o escolhido na aventura Death Valley Rally. Ah! Street Fighter II ganhou ainda em mais uma categoria: melhor dica que não existe, publicada pela revista **Electronic Gaming Monthly**. A propósito, a dica era a tal do Sheng Long, um lutador que apareceria se o jogo fosse terminado no nível 7 de dificuldade vencendo-se todos os adversários com **perfect** (sem perder energia). Puro boato.




... e na categoria portáteis.



Você vai escolher

O VIDEOGAME DO ANO

O MELHOR CARTUCHO DE 1992

É só votar no seu game favorito e desenhar o personagem principal desse game. Os dois melhores desenhos ganham cadeiras/controle da Procimar.



A revista VIDEOGAME quer eleger o melhor game de 1992. E você é o eleitor. Para participar basta preencher o cupom abaixo e fazer um desenho bem caprichado.



Promoção válida até: 27/02/93

REGULAMENTO

1) Para participar da promoção "O Videogame do Ano" basta recortar ou copiar o cupom abaixo, dizendo qual é o seu cartucho preferido e desenhar o personagem principal desse game (ou vários, se for o caso) num outro papel.

2) Envie o cupom (com todos os dados preenchidos) e o desenho para a Sigla Editora Ltda. (R. Alice de Castro,60 - Vila Mariana - São Paulo - SP - CEP 04015-903), escrevendo no envelope "Promoção O Videogame do Ano".

3) Só serão aceitas as cartas que estiverem com os dados completos, e que forem postadas no correio até dia 27 de fevereiro de 1993 (o comprovante é o carimbo dos Correios).

4) Ganharão as duas cadeiras/controle da Procimar, uma para Mega Drive e a outra para Nintendo 8 bits, os autores dos dois melhores desenhos. Ao receber os prêmios os autores cedem à Sigla Editora todos os direitos autorais do trabalho.

5) A escolha do desenho e a contagem dos votos será feita por um júri especialmente convocado pela Sigla Editora. As decisões serão soberanas e irrecorríveis, cabendo também a esse júri decidir casos omissos.

6) É vetada a participação dos funcionários da Sigla Editora ou seus parentes.

Meu game favorito ______________________ (nome do jogo)

Sistema ______________________

Meu console é ______________________ (marca e modelo)

Sistema ______________________

Nome: ______________________ Idade: ______

Endereço: ______________________

Cidade: ______________ Est: ____ CEP ______

Tel:( ) ______________ Ano Escolar (se for estudante) ____

Importante: Não esqueça de anexar o desenho com o personagem principal de seu game favorito.

BITS

Game homenageia bairro carioca

Copacabana, a praia mais famosa do Rio de Janeiro, está completando 100 anos e a Softpart e a Processa decidiram homenageá-la criando um jogo de computador compatível com os micros IBM PC. No game Copabacana, o jogador tem de responder cerca de 800 perguntas, em dois níveis de dificuldade, sobre esportes, música e cinema, entre outros temas. O game mostra também algumas imagens de Copacabana, contando histórias desse badalado bairro carioca.



FOTOS: DIVULGAÇÃO

Street Fighter II doidão

Aproveitando a onda de boatos sobre golpes especiais em **Street Fighter II**, especialmente na versão **Champion Edition** para fliperama, a revista **SwatPro**, dos Estados Unidos, fez uma brincadeira com seus leitores: eles publicaram uma série de golpes especiais — que evidentemente não existem — digitalizando as imagens do game e alterando alguns "detalhes" bem interessantes sobre os lutadores. Dentro desta bem-humorada seleção de super-ataques nenhum dos valentões foi poupado.

Chun-Li, por exemplo, ganhou uma poderosa arma. Ela agora pode atirar seu bracelete e detonar os inimigos. Mas a chinesinha não foi a única a ser premiada.

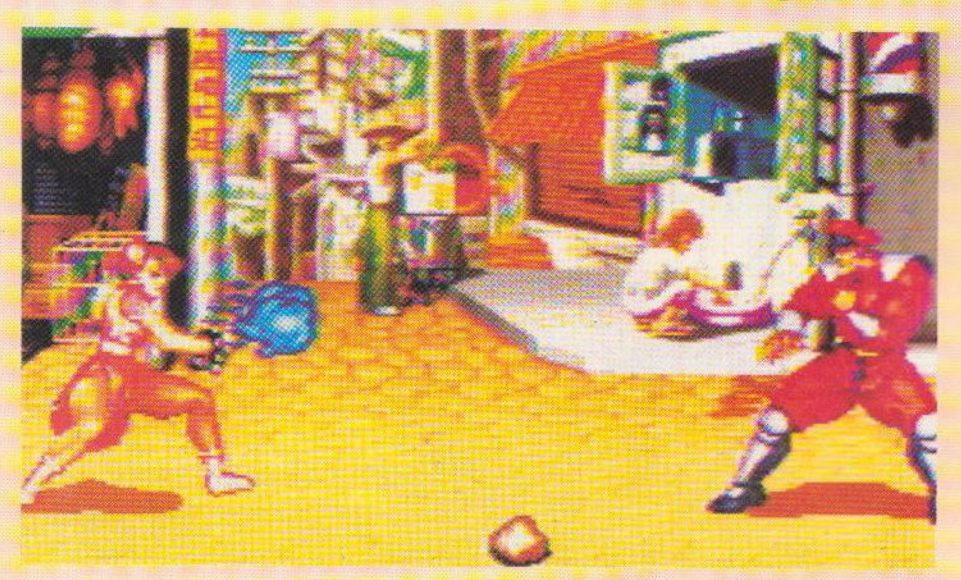
DAUMER DE GIULI

Sonic para beber

Os gamemaníacos japoneses já podem recompor suas energias bebendo Sonic, o mais recente produto lançado com a carinha do porco-espinho da Sega. Isso mesmo! Sega Sonic, a última moda entre as bebidas, foi lançado no Japão neste verão e é composto de vitaminas e sais minerais.

Se você ficou a fim de experimentar a nova sensação, terá de ter um pouco de paciência. É que ainda não existe nenhuma previsão para o lançamento do produto no Brasil. Para conhecer o sabor, resta esperar pelas importadoras, já que a opinião dos nipônicos varia entre delicioso e aguado.

Street Fighter II'



A **softwarehouse** Capcom, dos Estados Unidos, a responsável pelo megasucesso **Street Fighter II**, prepara uma novidade para a versão **arcade** (fliperama): é o **Turbo Street Fighter II Champion Edition**. O novo game possui um **chip** capaz de acelerar o processamento, permitindo novos golpes para cada lutador.

A Capcom adiantou que todos os lutadores poderão realizar seus movimentos mais rápido do que nunca, mas só revelou um novo golpe: agora, a chinesinha Chun Li pode também atirar bolas de fogo, como Ryu na versão antiga.





FOTOS: DIVULGAÇÃO





Dá só uma olhada neste novo golpe especial de Blanka: não é miragem, não! O lutador brasileiro atira bolas elétricas. Se este golpe fosse verdadeiro, certamente nenhum dos inimigos conseguiria sobreviver por muito tempo.

Ken e Dhalsim também têm participação especial na galeria de golpes imaginários. O indiano ganhou da revista americana uma cabeça elástica que pode ser esticada através do seu pé, enquanto o americano agora ataca barris nos inimigos. Mas a pior quem levou foi mesmo o Edmond Honda. Dá só uma olhadinha onde ele está agora...

Através de retoques nas imagens do jogo, alguns golpes engraçados foram criados pela revista americana SwatPro.

Novo *chip* da Nintendo

A Nintendo japonesa adiou, mais uma vez, o lançamento de seu CD-ROM (o leitor de jogos em CD para o Super Nintendo). O motivo é simples: para o fabricante, o potencial do console Super Nintendo é bastante grande, e pode ser melhorado sem a necessidade de um periférico tão caro como o CD-ROM.

Baseada nessa filosofia, a empresa acaba de desenvolver um novo **chip** que passará a integrar seus jogos: o SFX. O novo processador é capaz de transformar jogos "normais" em imagens tridimensionais quase perfeitas, além de tornar o processamento mais rápido e de melhorar — e muito — a qualidade dos games Jogos com o SFX deverão estar saindo já no início deste ano, sem que haja necessidade de qualquer alteração no console atual.

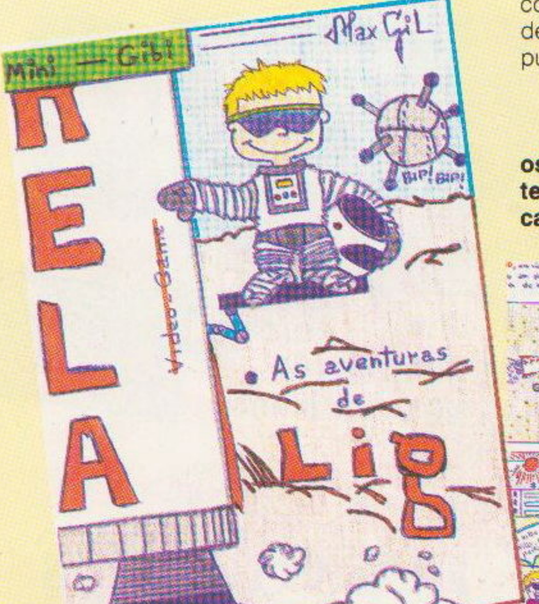


LIG

Oi, rapaziada! Quero parabenizá-los pelo grande sucesso que vocês estão fazendo aqui na Bahia e em todo Brasil. Aproveito também para enviar um mini-gibi, com uma história sobre as aventuras de Lig que eu criei. Espero que ele seja publicado!

Max Gil Leite de Souza
Feira de Santana, BA

Toda a equipe de VIDEOGAME **agradece os elogios, Max. Todos gostamos da sua história em quadrinhos. Continue participando. E desenhando!**



FERA RADICAL

Gostaria de deixar o meu protesto contra a seção Galeria dos Feras de **VIDEOGAME**. Não concordo com a idéia de publicar pontuações consideradas imbatíveis, já que geralmente elas não são obtidas na "raça" e sim através de dicas da própria revista. Como fica o jogador que se esforça para conseguir algum sucesso?

Sandro Augusto Campagnoli
Curitiba, PR

A idéia da seção de recordes é exatamente publicar a pontuação mais alta, Sandro. Se algum jogador conseguiu uma pontuação elevada, com dica ou sem dica, ele tem todo o mérito por isso. Inclusive porque muitos truques podem dar uma grande ajuda ao jogador, mas exigem habilidade para serem executados com sucesso. E saber que muitos recordes são conseguidos com a ajuda de VIDEOGAME **nos enche de orgulho, e indica que as dicas publicadas são de grande ajuda para os jogadores como você. Não fique triste, use os truques publicados na sua** VIDEOGAME **e detone no placar!**

STREET FIGHTER II

Me ajudem em algumas dúvidas. O game Street Fighter II para Nintendo de 8 bits é pirata? Quanto custam um console de Super Nintendo e o game Street Fighter II nos Estados Unidos?

Bruno Geovan do Nascimento
Ilha do Governador, RJ

Parabéns pelo ótimo desempenho na revista nos últimos tempos. O papel melhorou e as fotos ficaram bem mais nítidas. Também achei demais todas as reportagens de Street Fighter II, e gostaria que vocês publicassem como apelar com outros lutadores. Também gostaria de ver Taz-Mania, para o Mega Drive, publicado.

Fabiano Von Held
Duque de Caxias, RJ

A equipe de VIDEOGAME **agradece os elogios. Street Fighter II para Nintendo de 8 bits não é exatamente um cartucho pirata, já que não é cópia de algum cartucho oficial. Trata-se de uma versão não autorizada, ou seja, ela é produzida por uma empresa que não tem autorização da Capcom nem para o uso dos personagens e nem para a comercialização do programa. É, portanto, um cartucho ilegal. O Super Nintendo custa, nos EUA, US$ 149,99 (completo) ou US$ 98,99** (Compact Kit, **com 1 controle e sem cartucho). Street Fighter II custa, em média, US$ 70,00. Quanto à apelação com outros lutadores, ela está de volta nesta edição, com seqüências de golpes incríveis para Ryu — que também servem para Ken. Finalmente, o game Taz-Mania, para Mega Drive, já foi publicado em** VIDEOGAME **16.**

PC E MSX

Amigos da **VIDEOGAME**, gosto muito das matérias sobre os consoles que vocês publicam e adorei a seção para PC. Queria que vocês continuassem sempre assim. Tenho 39 anos, adoro videogames, e gostaria de obter a estratégia do game Tartarugas Ninja II - Manhattan Missions para PC. Agradeço desde já.

Samuel Bombassaro Neto
Curitiba, PR

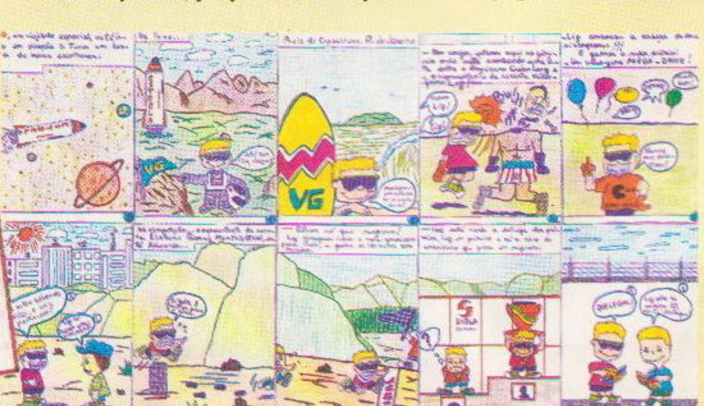
Apesar de não ter um PC, adorei a matéria sobre o game Indiana Jones. Os games para micro raramente aparecem em revistas. Acho que vocês deveriam criar uma seção especial com jogos PC e MSX.

Cristiano de Oliveira
Ubuaçu, GO.

Acho que vocês deveriam aumentar a seção de PC. Os novos jogos estão detonando e já nem ligo mais o meu Mega Drive, pois prefiro o PC. Fiquem espertos!

Gustavo Levin Lopes da Silva
Salvador, BA

Como qualquer seção da revista VIDEOGAME**, a permanência ou não de jogos e sistemas na revista depende**



NO GALPÃO, DONO DE LOCADORA QUE VIRA FREGUÊS PÁRA DE PAGAR A CONTA.

Promoção "Vire Freguês do Galpão". Em toda compra de produtos Tec Toy você recebe cupons para juntar e trocar por mais cartuchos, joysticks e até Mega Drive.

Quanto mais você compra, mais você leva sem pagar. E ainda ganha material promocional para a sua locadora em todas as compras. O Galpão é assim: você vira freguês e a gente mesmo põe as suas manguinhas de fora.

Promoção válida só para videolocadoras até 31/7/93

DISTRIBUIDOR OFICIAL









ONDE O PISO É DE CIMENTO PARA AGUENTAR O TOMBO DOS PREÇOS.

BARRA FUNDA: Av. Norma Pieruccini Gianotti, 327 - Travessa da Av. Rudge, 550

TEL.: (011) 826-0022 - FAX (011) 826-1590

REPRESENTANTES OFICIAIS

Interior de São Paulo - Ana Maria P. G. Abreu - Fone (0192) 32.6501/58.2828 ramal 247 • **Belém/PA** - Emprenort - Empresa Representações do Norte Ltda. - Fone (091) 233.0356 • **Brasília/DF** - CVA - Com. Importação e Representação Ltda. - Fone: (061) 351.9009/351.0292 - Fax: (061) 581.4125 • **Campo Grande/MS** - Robson José Oliveira - Fone: 384.3993/624.1085 - Fax: 624.2214 • **Cuiabá/MT** - Trade Publicidade Ltda. (Roberto Bruce) - Fone: (065) 323.2758 • **Curitiba/PR** - Business Representações Com. Ltda. - Fone: (041) 257.2760 - Fax: 356.1044 • **Fortaleza/CE** - Magalhães Representações Ltda. - Fone (085) 231.8377 - Fax: (085) 231.4322 • **Goiânia/GO** - Feliciano Carvalho Machado - Fone: (062) 225.1714 • **Niterói/RJ** - Aristheu de Medeiros Lopes - Fone: (021) 716.4123 • **Porto Alegre /RS** - Claudio Fernando Silveira - Fone: (051) 249.8184 - Fax: (051) 340.5426 • José Carlos Valencio da Silva - Fone: (051) 330.2158 • **Recife/PE** - Lumarbes Com. Representações Ltda. - Fone: (081) 432.2507 • **Rio de Janeiro/RJ** - Artur de Souza Lemos Filho - Fone: (021) 590.7043 - Fax: (021) 278.1247 • Crivano Video Representações Ltda. - Fone: (021) 253.5678 - Fax: (021) 233.2930

exclusivamente do interesse dos leitores. No caso dos jogos de computadores, muitas cartas chegaram elogiando as reportagens e pedindo a sua manutenção. E é exatamente por isso que, nesta edição, estamos fazendo uma pesquisa. Ela vai nos ajudar a fazer, cada vez mais, uma revista do agrado de todos.


Metal Slader Glory (Nintendo): 8 Mega

CDs

Gostaria de saber se os CDs para o Mega-CD serão compatíveis com o tão esperado CD-ROM para o Super NES. A propósito, quando ele vai ser lançado e quanto vai custar? Será que a Nintendo vai lançar um aparelho englobando o CD-ROM e o Super NES em um único conjunto, como o Wondermega?

Carlos Eduardo T. Bueno
Porto Alegre, RS

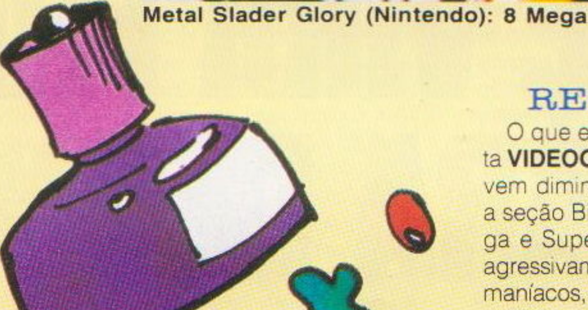
Como o CD-ROM para o Super NES ainda não foi lançado, ainda é cedo para se falar alguma coisa. Mas certamente ele não será compatível com os jogos em CD para o Mega-CD. A data de lançamento do CD-ROM para o Super NES, antes previsto para acontecer no início de 1993, foi adiada, sem que a Nintendo marcasse nova data (veja reportagem na seção de bits desta edição). Finalmente, também não há a menor previsão para o lançamento de um aparelho que englobe o Super Nintendo e o CD-ROM. Mas não se preocupe, Carlos. Assim que saírem novidades a esse respeito VIDEOGAME **certamente estará informando seus leitores. OK?**

E O PORTUGUÊS?

Por que os jogos produzidos pela Tec Toy em Manaus, para o Mega Drive, vêm com os textos em inglês? E o português?

Tiago Lira Pontes
Fortaleza, CE

A razão é simples, Tiago: é que os jogos para Mega produzidos pela Tec Toy são apenas montados em Manaus. O chip de memória do cartucho ainda é importado dos fabricantes estrangeiros e, portanto, vêm com os textos todos em inglês. Para que os textos estivessem em português seria necessário alterar o programa, traduzindo-se todas as mensagens de tela. E, para isso, seria necessária uma autorização especial do fabricante. Sem falar no custo do jogo, que aumentaria bastante. Por enquanto, em português só mesmo o Phantasy Star, para Master System.



NINTENDO 8 MEGA

Por que **VIDEOGAME** não publica uma matéria especial com o game Metal Slader Glory, para Nintendo, o único de 3.ª geração com 8 Megabits de memória?

Henrique Seganfredo
Xanxerê, SC

Embora esse jogo já exista há algum tempo, Henrique, não tínhamos conhecimento de nenhuma versão rolando no mercado brasileiro. Mas fique sossegado: a equipe de VIDEOGAME **conseguiu um cartucho fabricado no Japão e você pode, na seção Nintendo desta mesma edição, dar uma boa olhada nesse game. Confira!**

ENDEREÇOS

Queria saber os endereços da Sega no Japão, da Nintendo nos Estados Unidos e de algumas produtoras de jogos famosas, como a Capcom, Konami e Tecmo.

Silvio César W. Madeira
Janiópolis, PR

Aí vão os endereços que você pediu, Silvio. Sega Enterprises, Ltd: 2-12 Haneda I - Chome, OTA-Ku, Tokyo 144, Japan; Nintendo of America, Inc.: 4820 150th Ave. NE, Redmond, WA 98052, USA; Capcom USA: 3303 Scott Boulevard, Santa Clara, CA 95054; Konami Inc.: 900 Deerfield Parkway, Buffalo Grove, IL 60089; Tecmo, Inc.: 18005 S. Adria Maru Ln., Carson, CA 90746. OK?



RECLAMAÇÕES

O que está acontecendo com a revista **VIDEOGAME**? A cada edição a revista vem diminuindo certos assuntos, como a seção Bits e os lançamentos para Mega e Super NES, que vêm avançando agressivamente no mercado. Nós, gamemaníacos, queremos saber tudo sobre os melhores jogos.

Reginaldo Pereira da Silva
São Paulo, SP

Por que as cartas que eu e vários leitores enviamos dificilmente são publicadas? Tenho que ter sorte? Por que o mesmo ocorre com os recordes? Finalmente, gostaria de saber para que serve o encaixe existente na parte de baixo do Super NES, chamado EXT.

Fernando A. R. Wendt
Ijuí, RS

Dentro do espaço disponível, a equipe de VIDEOGAME **procura publicar tudo o que há de mais interessante tanto em lançamentos como em reportagens sobre equipamentos e variedades sobre videogame. Como exemplo, as seções Mega Drive e Super Nintendo tiveram seu espaço ampliado assim que a participação no mercado desses sistemas aumentou significativamente, sendo uma exigência natural dos leitores. Nesta edição, a seção Rolos e Trocas também foi reformulada para atender o maior número possível de leitores. E, apesar de ser impossível publicar tudo o que é lançado, os principais games — mesmo os lançamentos em 8 bits — estão publicados. O mesmo ocorre com a seção de cartas. Ela na verdade não diminuiu, foi apenas desmembrada: as dúvidas sobre jogos agora são respondidas em Pergunte aos Feras. Mas, é óbvio, devido ao elevado número de cartas recebidas de leitores, é impossível responder a todos. As cartas são selecionadas para que, sendo publicadas, possam resolver as dúvidas de um maior número de leitores possível. E pedimos a compreensão daqueles que não tiveram suas cartas publicadas. OK?**

★ c ★ l ★ u ★ b ★ e ★ s ★

Game Gênio - Foi criado especialmente para os fanáticos por Mega Drive. O clube tem jornalzinho, sorteios com prêmios, carteirinha e muito mais. Para associar-se é só escrever para rua Godofredo Fraga 3, apto. 16, Santos (SP) - CEP: 11070.

Clube Helly - O Clube Helly é para os fãs dos sistemas Master System e Nintendo. Endereço para contatos: rua Nilo Peçanha, 495, Estrela do Norte, São Gonçalo (RJ) - CEP: 24.450-000. Não esqueça de mandar Cr$ 5 mil para a inscrição.

Super NES Clube - Este clube dá dicas para o sistema Super Nintendo. Ficar sócio é muito fácil: basta você enviar uma carta, com uma foto 3x4, endereço, telefone, data de nascimento, nome dos pais, naturalidade e um selo, para Rua 20, nº 81, apto. 1.701, Goiânia (GO) - CEP: 74000.

Clube Power - O Clube Power é especializado no sistema Nintendo. Temos jornal e já pensamos em promover campeonatos. Envie uma foto 3x4 e Cr$ 2 mil para rua São Simão 444, Bom Jesus, Porto Alegre (RS) - CEP: 91.420-560.

Clube Star Game - Se você é afins de receber mensalmente um jornalzinho recheado de dicas de Nintendo e Master System, escreva para rua Frei Caneca 1.895, CX 554, Guarapuava (PR) - CEP: 85.070-170 e torne-se mais um sócio do Clube Star Game. A taxa de inscrição é de Cr$ 3.500 mil.

Mega's World Games Club - E que tal receber um jornal mensal com dicas de games Mega Drive e Nintendo? Mande uma carta para Estr. São Gonçalo, lote 8, Jacarepagua, Rio de Janeiro (RJ) - CEP: 22.720. Esperamos a sua carta, junto com um envelope e um selo para enviarmos resposta.

Top Games - Quem é ligado em Master System também pode se associar ao clube Top Games. Para isso, mande duas fotos 3x4, três dicas e uma taxa de Cr$ 3 mil para rua Francisco Ferrer 167, apto. 302, Porto Alegre (RS) - CEP: 90.410-160. Telefone para contatos: (0512) 330-4395.

pergunte aos feras

SHINOBI Master System

Para que servem aqueles quadradinhos que ganhamos quando acabamos com todos os ninjas, e o que devemos fazer quando eles ficam piscando? Afinal, o que são ?

Amarildo de Oliveira Correia
Rio de Janeiro, RJ

Esses "quadradinhos', Amarildo, são mágicas que você usará nas fases seguintes contra seus inimigos (exceto contra os chefes de final de fase, pois contra eles as magias não funcionam). Para utilizá-los faça o seguinte: Coloque o direcional para cima e em seguida os botões 1 **e** 2 **simultaneamente e ...pronto! Agora você já pode até voar...**

STREET FIGHTER II Super Nintendo

Qual é a melhor manha para detonar o Dhalsim e o Guile, com o Ken ou o Ryu? Eu faço de tudo, mas é muito difícil acabar com eles!

Ricardo R. R. da Silva
São Paulo, SP

Nessa edição há uma reportagem justamente sobre essas "manhas', que você pode treinar e detonar todos os adversários. Para os dois que você pediu, aí vão algumas dicas: contra o Dhalsim, fique se defendendo (direcional para trás) até que ele pule. Quando isso acontecer, acerte o pé (ou a mão) dele com o Dragon Punch. **Repita isso até acabar com ele. Contra o Guile, pule sobre ele com o chute fraco e quando cair no chão acerte outro chute fraco. Em seguida agarre-o com o soco médio. Pronto, agora você não apanha mais.**

DOUBLE DRAGON Nintendo

Existe algum macete para passar da caverna na missão 3 ?

Rodrigo S. da Silva
Rio de Janeiro, RJ

Em primeiro lugar quero dar meus parabéns pela melhor revista de videogame do planeta. Minha dúvida é na missão 3 deste game: não consigo passar da caverna. Logo após enfrentar o Abobo verde vem uma enchente de mulheres. Depois de derrotá-las para onde devo ir?

João Luís Bastos Pontes
Rio de Janeiro, RJ

Não é tão complicado como parece. Após derrotar o Abobo vocês deverão entrar no buraco que há na caverna, e ...bingo ! Missão 4 para vocês !

BATTLETOADS Nintendo

Eu gostaria de saber como se faz para pular os buracos da 3.ª fase (Turbo Tunnel) porque não consigo de nenhuma maneira ?

Samir Muhamad
São Paulo, SP

Nesta fase, Samir, o negócio é andar sempre perto da parte de cima da tela, pois nesse local as distâncias dos buracos são menores. Chegue bem perto da beirada e só então salte. Quando estiver com as motos, não esqueça de usar as rampas para saltar. Com o direcional para a esquerda você pode controlar a altura e a distância do salto.

SUPER VOLLEYBALL Mega Drive

Como faço para dar a cortada da linha dos três metros e o corta-luz ?

Jardes Correia da Silva
Mauá, SP

Aí vão as dicas do Volley, dignas de medalha de ouro: para a cortada da linha dos três metros receba a bola normalmente e quando o levantador estiver com ela coloque o direcional para a esquerda (se estiver jogando do lado esquerdo da quadra) ou para a direita (se estiver jogando do lado direito) e aperte A. **Quando o jogador estiver no ar tecle** B **com o direcional para baixo. Para dar o corta-luz receba a bola e vá para frente. Quando o levantador estiver com a bola tecle** B **(cada vez que você teclar** B **um jogador vai pular). Fácil, não ?**

PRINCE OF PERSIA - PC

Não consigo passar da sala que você tem que escolher a opção certa. Como faço ?

Fábio Rodrigo Ribeiro Fackiewicz
Curitiba, PR

O segredo aí é ter o manual, Fábio: é só abrir na página indicada, encontrar a letra que está sendo pedida e beber a poção que tem sobre ela a letra correspondente. Se você não tiver o manual, será impossível jogar. Esse procedimento é adotado pelos fabricantes para combater a pirataria dos jogos.

F-ZERO Super Nintendo

Há alguma dica para passar da última corrida do **level Queen League**, a White Land II?

Rafael Takashi Katahira
Porto Primavera, SP

Não há nenhuma dica específica para esta pista, Rafael. Mas há alguns truques que podem ajudar. Use o carrinho rosa, que é o mais veloz e o mais estável. Logo na largada procure posicionar seu carro bem na frente dos adversários. O objetivo é levar uma batida por trás, o que dá bastante impulso — dependendo do jeito que bater, seu carro pode chegar a mais de 400 km/h. Outra dica é apertar e soltar rapidamente o acelerador para fazer curvas mais fechadas. Assim, seu carro vira melhor e não perde muita velocidade. Agora, o resto é com a sua habilidade no volante!

Notas da redação

As cartas desta edição foram respondidas por Toni Ricardo Cavalheiro, Alexandre Barros da Silva e Eduardo Bourdot Fidelis.

Para participar da seção "Cartas", basta escrever à Sigla Editora, revista **VIDEOGAME**, rua Alice de Castro nº 60, São Paulo, SP, CEP: 04015-040. Por motivos de espaço as cartas podem ser publicadas resumidamente.

GAME GENIE

SUPER PODERES PARA SEUS CARTUCHOS

COMPATÍVEL COM TODOS OS CONSOLES DO SISTEMA NINTENDO. OPERA COM CARTUCHOS DE 72 PINOS.

Produzido na Zona Franca de Manaus

O GAME GENIE é um potencializador de jogos, que oferece super poderes para seus cartuchos, possibilitando a alteração das principais características dos jogos, através de efeitos especiais. O GAME GENIE possibilita:



- INICIAR O JOGO NA FASE QUE DESEJAR
- VIDAS INFINITAS
- MAIS PODER
- MAIOR VELOCIDADE
- MAIS ARMAS
- SALTOS MAIS ALTOS
- SEGURAR COM MAIS FORÇA



- Acompanha Manual com instruções para mais de 300 jogos
- A tela de Códigos aparece no início de cada jogo e através do joystick você aciona a senha desejada
- As alterações provocadas pelo GAME GENIE não são permanentes e desaparecem quando você desliga o jogo
- O desempenho do GAME GENIE depende da qualidade dos cartuchos que você utiliza



Colocamos um número de caixa postal a sua disposição, para o esclarecimento de quaisquer dúvidas. Escreva pra gente.



À VENDA NAS LOJAS: FONES:
- GALPÃO DOS ELETRÔNICOS 011-826 0022
- JOTÃO 011-228 6845
- MAGAZINE LUIZA 016-634 7512
- MESBLA 011-223 9166
- STILL 011-222 1407



BAHIA

V **Master System** — com 9 meses de uso e o jogo Castle of Illusion, por US$ 90,00. Também um Atari com 6 jogos por US$ 15. Tratar com Bruno, fone (075) 223-4529, **Feira de Santana**, BA.

CEARÁ

R **Master System 3** — Com o cartucho Vigilante, 1 joystick, 1 revista de videogame, 1 Atari com 11 cartuchos (sendo 4 de 4 jogos), e 2 catálogos de fitas para Master System. Tudo por um Mega Drive com 1 joystick. Rafael, fone (085) 283-1212, **Fortaleza**, CE.

GOIÁS

R **Dactar** — em bom estado, com 3 cartuchos e 2 controles, por um Micro-System de dois tapes. Aceito outras propostas. Hugnei Torres Pacheco. Quinta Avenida, 76, Setor Oeste, **Mineiros**, GO - CEP 75830-000.

MINAS GERAIS

R **Master System II** — com 2 controles e os jogos Joe Montana, Vigilante e Altered Beast, por Mega Drive e 1 cartucho. Pago a diferença. Daniel Borges Martins. Rua Monte Simplon, 942, ap. 104, N. Suíça, fone (031) 332-5912, **Belo Horizonte**, MG - CEP 30430.

R **Dactar** — completo e uma calculadora por Master System com 1 cartucho e 1 controle. Marden Pacheco Diniz. Rua Boreal, 200, Caiçara, fone (031) 464-8817, **Belo Horizonte**, MG - CEP 30720-550.

R **Cartuchos Nintendo** — 1942 e Tiger Heli, por outros a combinar. Tratar com Rodrigo. Rua Eduardo Prado, 134 ap. 201, fone (031) 334-4068, **Belo Horizonte**, MG - CEP 30430-240.

R **Master System** — com 9 cartuchos e pistola por Nintendo com 3 cartuchos (sendo um deles Street Fighter II). Marcelo Dias Gontijo. Rua das Flores, 428, N. Suíça, fone (031) 332-2160, **Belo Horizonte**, MG - CEP 30460-210.

C **Game Gear** — Com duas fitas. Tratar com Bruno Martins de Araújo, fone (031) 388-1968, **Belo Horizonte**, MG.

R **Super Futebol e Double Dragon** — Sistema Master System, em bom estado. Cláudio Alexandre Paiva. Rua 12, 201, fone (033) 221-7488 — CEP: 35020, **Governador Valadares**, MG.

PARÁ

V **Master System** — na caixa com 1 controle tipo Arcade, 1 controle simples, óculos 3-D, pistola e 5 cartuchos. Tudo por US$ 200. Marcos A. Barbosa. Av. Marquês de Herval, 2208, Pedreira, **Belém**, PA - CEP 66080-530.

PARANÁ

R **Dynavision III** — Troco por Mega Drive e pago a diferença. Wagner Henrique Favini, Rua Pinheiro Machado, 549, V.Claudete, fone (0452) 24-7319, **Cascavel**, PR.

R **VG 3000** — com 10 cartuchos, boné, 4 chaveiros 775, walkman, 1 fita de vídeo virgem, carrinhos Matchbox, por Super Famicom e 4 cartuchos André C. Huruana. Rua Hayton da Silva Pereira, 290, fone (041) 244-2334, **Curitiba**, PR - CEP 82500.

V **Mega Drive** — importado, com 14 cartuchos, 2 controles (1 PRO-2), 1 adaptador e um modulador RF. Ou troco tudo por Super Nintendo. Cion A. do Nascimento. Rua Cap. João Ribas de Oliveira, 718, fone (041) 276-1574, **Curitiba**, PR - CEP 81510-350.

V **Hi-Top Game** — com 3 cartuchos. Ricardo Alexandre Giusti. Rua Francisco H. dos Santos, 753, Jd. das Américas, fone (041) 366-1623, **Curitiba**, PR - CEP 81530.

V **Mega Drive** — japonês, com 2 controles, 4 cartuchos (um de 3 jogos e outro com 2), ou troco por Super NES com 1 ou 2 cartuchos. Cristiano Elemar Voll. Rua Irati, 101, Jd. Sto. Antonio, fone (0432) 27-5297, **Londrina**, PR - CEP 86060-480.

PERNAMBUCO

R **Turbo Game** — Compatível com os sistemas japonês e americano, com 2 cartuchos. Troco por um Master System II com pelo menos 2 cartuchos. Rafael Calheiros, R. Padre Inglês, 144, fone (081) 231-0129, **Recife**, PE.

R **Bit System** — com dois controles e 18 cartuchos, entre os quais, Ninja Gaiden I, II e III, por um Mega Drive com dois controles e 1 cartucho. Reidson Marcio P. de Carvalho. Rua Dodecateon, 124, Jardim Atlântico, fone (081) 431-1188, **Olinda**, PE - CEP 53140.

PIAUÍ

V **Phantom System** — com adaptador e 9 cartuchos. Também troco por Super Nintendo, e só faço negócio com o pessoal de Terezina. Marcus Vinicius de Sousa Lemos, fone (086) 222-7350, **Terezina**, PI.

RIO DE JANEIRO

V **Master System** — com 4 cartuchos (incluindo Psycho Fox e Jogos de Verão). Samir Nehme. Rua Camanducaia, 93, fone (021) 394-7173, **Campo Grande**, RJ - CEP 23052-140.

C **Adaptador** — Super Famicom/Super Nintendo, e qualquer cartucho do mesmo sistema. Samir Nehme. Rua Camanducaia, 93, fone (021) 394-7173, **Campo Grande**, RJ - CEP 23052-140.

V **Phantom System** — com 2 controles e 4 cartuchos, sendo 1 de 20 jogos e 1 de 16 jogos. Faço bom preço. Sergio André B. Pessoa. Rua Leopoldo Migues, 161, ap. 601, Copacabana, fone (021) 521-2536, **Rio de Janeiro**, RJ - CEP 22060.

R **Phantom System** — com 3 cartuchos e Master System com 5 cartuchos e controle tipo Arcade, por Super NES ou Mega Drive. Gabriel. Rua Prof. Hilário da Rocha, 741, fone (021) 396-6760, **Rio de Janeiro**, RJ - CEP 21920-000.

V **Vigilante** — para Master System, por Cr$ 290 mil. Augusto de Assunção Santos, fone (021) 372-9963, **Rio de Janeiro**, RJ. Ligar às 19:00hs.

R **Dynavision II** — com adaptador A-60, 1 cartucho, 1 joystick, mais 1 Atari com 2 controles, 3 jogos e revistas de videogame, por Mega Drive / Super NES. Glauco A. Lima. Rua Silvestre Felipe, 250, **Rio de Janeiro**, RJ - CEP 21630.

R **Prince of Persia** — para Super NES, troco por Bart's Nightmare ou vendo por US$ 70. Augusto Dantas Teixeira, fone (021) 258-8896, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Cartuchos Nintendo** — 38 títulos, tudo ou separadamente. Weber Alves dos Santos. Av. da Liberdade, 4, Grussaí, **São João da Barra**, RJ - CEP 28150.

R **Yo! Noid** — para Nintendo, por Capitão América ou DJ Boy. Hézen Batista Ferri. Rua Nilo Peçanha, 495, Estrela do Norte, fone (021) 712-2895, **São Gonçalo**, RJ - CEP 24450-000.

R **Top Game VG 9000** — com três cartuchos e uma pistola laser VG 9000, por um Master System II com dois cartuchos. Cláudio Alberto Rodrigues Brum. Av. Amazonas, 84, Vila Mury, fone (0243) 46-4223, **Volta Redonda**, RJ - CEP 27283-580.

R **Bicicleta BMX Monark** — E um Atari com 22 cartuchos. Troco tudo por um Phantom System, ou Bit System, ou Turbo Game. Falar com Adriano. Rua Mário Rodrigues, 131, V.Jurandi, **S. João de Meriti**, RJ.

V **Atari 2600** — Com 1 controle e 1 cartucho, na caixa em perfeito estado. Ivan de Oliveira Lima Jr, Rua Independência, 74, apto. 15, CEP: 25572 - **S. João de Meriti**, RJ.

RIO GRANDE DO NORTE

V **Master System** — com óculos 3-D, 6 cartuchos (sendo 1 3-D) por US$ 120. Edson, fone (084) 225-2154, **Natal**, RN.

RIO GRANDE DO SUL

V **Cartuchos Nintendo** — tenho 3, sendo um com 16 jogos, Elevator Action e Tetris II, tudo por Cr$ 200 mil. Wilson José Miranda da Rosa. Rua Projetada B, 390, **Pântano Grande**, RS - CEP 96690-000.

SANTA CATARINA

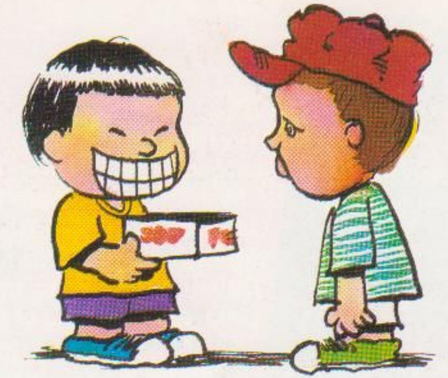
V **Manual** — para terminar "Maniac Mansion" (com quatro finais). Ou troco por jogos de Nintendo e PC. Pago a diferença. Cristian R. de Oliveira Dantas. Rua João Martinho de Souza, 175, V. Nova, fone (0476) 44-1949, **Rio Negrinho**, SC - CEP 89295-000.

SÃO PAULO

R **Master System I** — troco, com o cartucho Fantasy Zone II, por um Dynavision III com um cartucho e um joystick. Saimon Kenji Iwasaki. Rua Evangelista de Souza, 890, Pq. Novo Oratório, **Santo André**, SP - CEP 09260.

R **Master System I** — com 2 controles, pistola laser, 13 cartuchos e 1 Top Game VG 9000 com Tartarugas Ninja II, 2 controles, por um Super Nintendo e 2 cartuchos. Fabrício Cassola. Rua Isaac Mendes, 92, fone (0192) 43-3343, **Votorantim**, SP - CEP 18110.

V **Hi-Top Game** — com 5 cartuchos, adaptador e Game Genie por US$ 70. E também Master System com 3 cartuchos por US$ 75. Roberto S. Rezende de Souza. Rua Clodomiro Amazonas, 960, ap. 111-C, V. Olímpia, fone (011) 829-6125, **São Paulo**, SP - CEP 04537.



R **Aparelhos de musculação** — de vários tipos, por videogame de última geração ou CD-ROM ou ainda computador PC. Douglas Steven, fone (011) 944-9009, **São Paulo**, SP.

R **Master System II** — com 2 controles e 5 cartuchos, por Mega Drive com cartucho e 1 controle. Adriano Pereira Armelin. Rua Adolfo Lutz, 219, Jardim Estela, **Santo André**, SP - CEP 09185-400.

C **Super Nintendo** — compro, com o cartucho Street Fighter II. Fábio Soares. Rua Dr. José Barbosa de Barros, 699, Jd. Paraíso, fone (0149) 22-0170, **Botucatu**, São Paulo, SP - CEP 18610-510.

V **Cartuchos SNES** — Super R-TYPE e Drakken, com booklet traduzido. Renato Prado Teixeira. Av. 23 de Maio, 2966, ap. 1410, V. Mariana, fone (011) 884-4780, **São Paulo**, SP - CEP 04008.

V **Phantom System** — Com 11 cartuchos, 1 adaptador J-72, pistola e 3 controles, por US$ 160,00. Falar com Carlos Alexandre ou Marco Aurélio, fone (011) 843-4496, **São Paulo**, SP.

V **Super Nintendo e Mega Drive** — Troco também vários cartuchos desses sistemas. Só faço negócio com pessoas de São Paulo. Alexandre, fone (011) 65-9183 - **São Paulo**, SP.

R **Master System I** — com 2 controles, 3 cartuchos e óculos 3-D, por Nintendo com 2 controles e 1 cartucho. Falar com Áureo da locadora no fone (0132) 92-5071, **Itanhaém**, SP.

R **Master System II** — com 2 joysticks por cartuchos de Mega Drive. Falar com Oswaldo após as 20:00 hs. Fone (011) 887-0227, **São Paulo**, SP.

R **Super Charger** — com três cartuchos, adaptador 72 pinos e TV 15 polegadas preto e branco, por Super NES ou Super Famicom. William Paul, fone (011) 944-9009, **São Paulo**, SP.

R **Dynavision II** — com Walkman e revistas **VIDEOGAME**, por Cr$ 900 mil, ou troco por Mega Drive. José Jefferson de Brito Josué. Rua São Turíbio, 27, Jd. Hercília, **São Paulo**, SP - CEP 03557-070.

V **Phantom System** — Seminovo, com 5 cartuchos e 2 controles. Só Cr$ 650.000,00. Falar com Fernando (0152) 31-8936 - **Sorocaba**, SP.

V **Master System** — com 4 cartuchos, rapid fire e uma pistola. Ou troco por um Turbo Game com pelo menos 2 cartuchos. Robson P. de Souza. Rua Andaraí, 315, V. Floresta, fone (011) 444-3819, **Santo André**, SP - CEP 09050.

V **Mega Drive** — com 4 meses de uso e 5 cartuchos. Ligar de segunda à quinta-feira, das 14:00 às 17:30 hs. Anthony Roger Baldao. Rua do Lirismo, 39, Moóca, fone (011) 270-7848, **São Paulo**, SP - CEP 03040.

R **Mega Drive** — na caixa, com RF, e 16 revistas de Games por um microcomputador MSX. Breno S. Sebastiani. Rua Princesa Antonia, 354, fone (011) 448-8017, **São Bernardo**, SP - CEP 09770-430.

V **Simpsons I** — Bart vs. The Space Mutants, original Nintendo 72 pinos, por US$ 25,00. Só faço negócio com pessoas da cidade de São Paulo. Tratar com André, fone (011) 263-2937, **São Paulo**, SP.

V **Phantom System** — com 7 cartuchos, 4 controles (dois com turbo) e 1 adaptador J72. Tudo por US$ 100. Bruno Giovannetti. Rua Cel. Pedro Arbues, 194, casa 1, fone (0132) 36-8159, **Santos**, SP - CEP 11035-050.

R **Cartuchos Nintendo** — Stealth, Jackal, Tiger Heli por Street Fighter II ou outros. Também compro Street Fighter II por Cr$ 220 mil. Rafael Harley Silva. Rua Itagimirim, 26, Itaquera, **São Paulo**, SP - CEP 08220-530.

R **Master System II** — com um joystick, pistola e 3 cartuchos, por um Phantom System com pelo menos dois joysticks e alguns cartuchos, em bom estado. Marcio José Santana Costa. Rua Ricardo Zacarias, 229, Grajaú, **São Paulo**, SP - CEP 04822.

V **Nintendo** — Original americano com 3 cartuchos e 1 pistola. Tudo por apenas US$ 90,00. Tratar com André pelo fone (011) 577-3125, **São Paulo**, SP.

Nota da Redação

Para participar da seção Rolos e Trocas basta enviar seu anúncio para Revista **VIDEOGAME - Seção Rolos e Trocas**, Rua Alice de Castro, nº 60, Vila Mariana, SP - CEP 04015-903. A publicação é de graça. Para atender a um maior número de leitores, escreva seu anúncio bem curto. Por motivos de espaço, ele poderá ser publicado resumido. Não esqueça de colocar seu nome, endereço completo, telefone e código DDD de sua cidade.

Caveira Vermelha, o inimigo mais tradicional dos Avengers (Vingadores), deseja conquistar o mundo. Para isso, o monstro está construindo um supercanhão laser. Os vingadores — Arqueiro, Homem de Ferro e Visão, liderados pelo Capitão América — têm de impedir Caveira Vermelha de realizar seu objetivo. Este game é uma trascrição da versão para arcade (fliperama) de Capitain America and The Avengers, que inclusive já está rolando pelos shoppings no Brasil inteiro. E, apesar de não ter grandes gráficos e música, o game tem alguns efeitos interessantes, como vozes digitalizadas. Vale a pena conhecer.

FOTOS: BETTO D'ELBOUX

RAIO-X

TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	Data East
MEMÓRIA:	8 Megabits
FASES:	5
JOGADORES:	2
DIFICULDADE:	5
GRÁFICOS:	6
MÚSICA/EFEITOS:	6
DIVERSÃO:	7

Heróis

Capitão América

Na hora da luta, Capitão América é o melhor companheiro. Ele ataca de perto e de longe com seu escudo e dá socos, voadoras e rasteiras.








Arqueiro

A voadora é o melhor golpe do arqueiro, que também ataca os inimigos com poderosas flechadas.



A invisibilidade é a principal "arma" deste super-herói, que também lança raios. Mas sua seqüência de socos é fraca.



Este é o herói que tem a melhor rasteira do game. Seus ataques de perto e de longe não são nada desprezíveis.







Cena 1 - Inimigo

Capitão América está numa fria! Ele tem de enfrentar este estranho inimigo verde. Detone socos e abaixe um pouco, para não dar tempo do monstro se transformar em furacão. Toda vez que isso acontecer, o melhor é jogar o escudo ou dar uma rasteira nele.

Herói Vs. Herói

Você pode jogar este game acompanhado de um amigo. É só escolher os heróis que vocês desejam representar e partir para a briga. Agora é tudo ou nada neste combate frente a frente. Prepare-se!

MEGA DRIVE

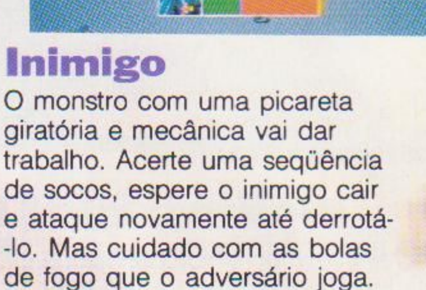
ESTRATÉGIA

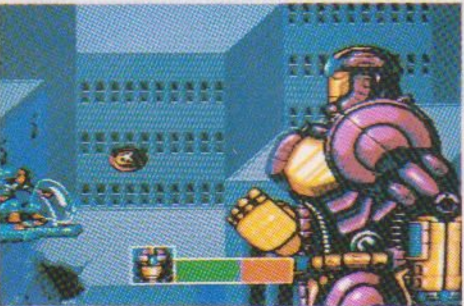
Cena 2
Robô 1



FOTOS: BETTO D'ELBOUX

O herói agora tem de enfrentar um enorme robô. No início fique encostado no canto superior esquerdo da tela atirando o escudo sem parar. Nesta posição Capitão América não pode ser atingido quando o monstro mexer o braço. Assim que o robô for para trás, fique no local da foto atirando para não ser pego pela mão que ele solta. Manha!

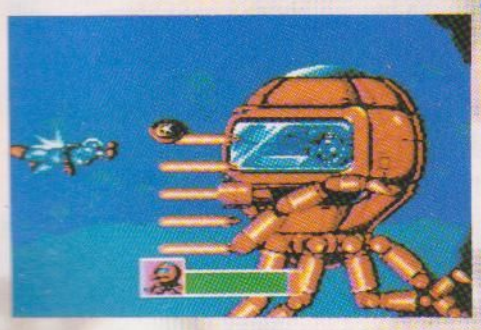




Inimigo

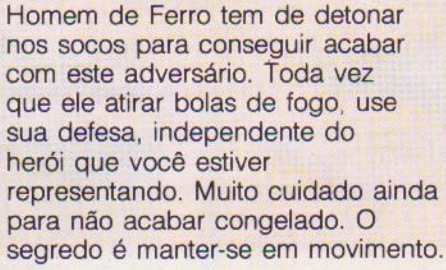
O monstro com uma picareta giratória e mecânica vai dar trabalho. Acerte uma seqüência de socos, espere o inimigo cair e ataque novamente até derrotá--lo. Mas cuidado com as bolas de fogo que o adversário joga. O jeito é pular para escapar. O escudo aqui também ajuda bastante.

Cena 3
Polvo-Submarino



Capitão América tem de enfrentar o inimigo no polvo-submarino. Atire o escudo para derrotá-lo. Mas fique esperto para não ser atingido pelos laser do adversário. Suas garras também são perigosas. Fique no alto da tela para não ser pego de surpresa.





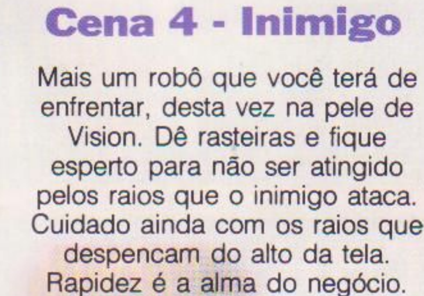
Inimigo

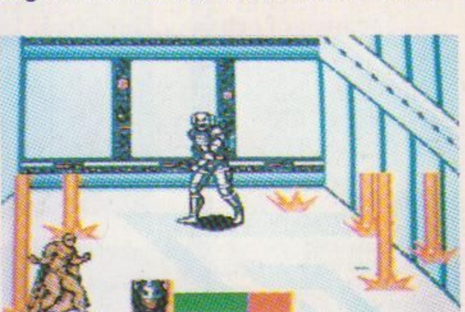
Homem de Ferro tem de detonar nos socos para conseguir acabar com este adversário. Toda vez que ele atirar bolas de fogo, use sua defesa, independente do herói que você estiver representando. Muito cuidado ainda para não acabar congelado. O segredo é manter-se em movimento.

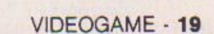


Cena 4 - Inimigo

Mais um robô que você terá de enfrentar, desta vez na pele de Vision. Dê rasteiras e fique esperto para não ser atingido pelos raios que o inimigo ataca. Cuidado ainda com os raios que despencam do alto da tela. Rapidez é a alma do negócio.



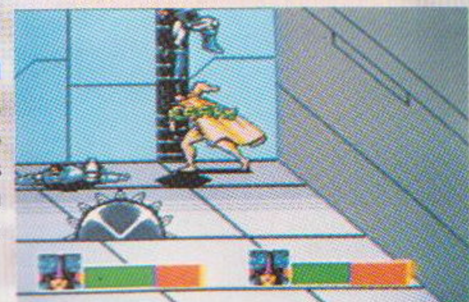


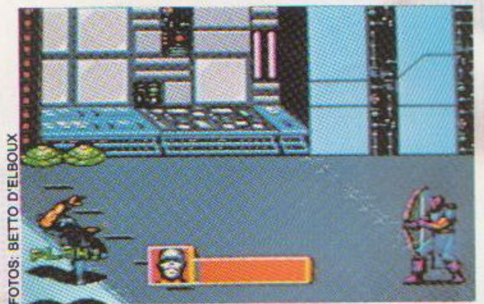




Cena 5
Dose Dupla

Vision tem de enfrentar estes dois inimigos ao mesmo tempo. A manha é distribuir rasteiras e socos. Todo cuidado com as serras elétricas que passeiam pelo chão é pouco.





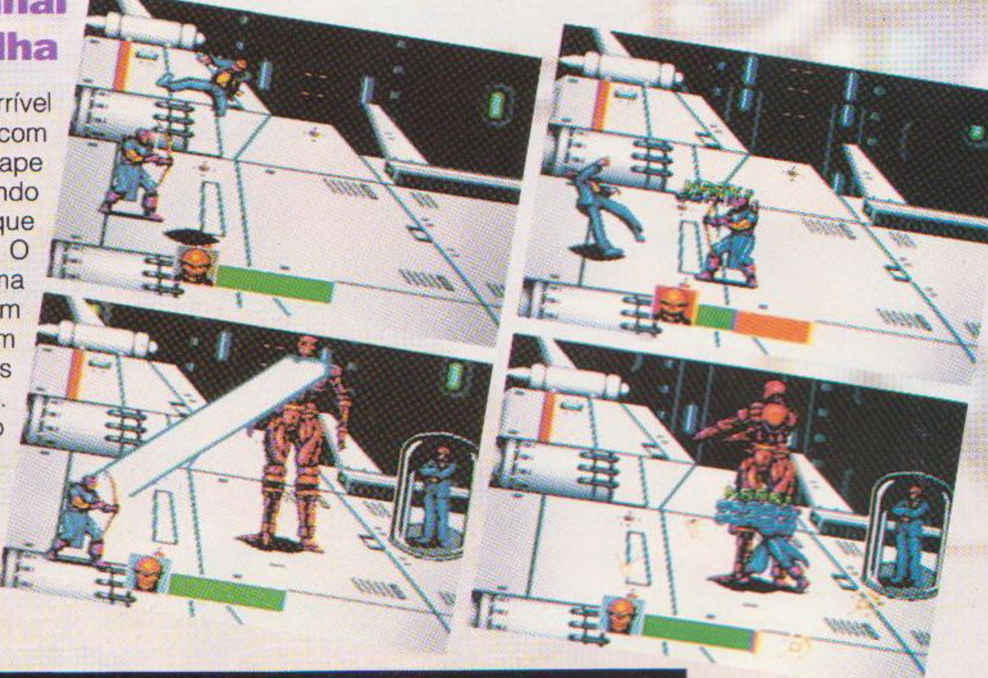
FOTOS: BETTO D'ELBOUX

Inimigo

Arqueiro tem de encarar agora este inimigo atirador. Vire o arco para cima para usá-lo como escudo. Acerte flechadas para liqüidá-lo e cuidado com as minas que o adversário solta.

Inimigo Final
Caveira Vermelha

Finalmente você vai enfrentar o terrível Caveira Vermelha. Fique esperto com as voadoras do inimigo. Escape saindo de sua direção e detonando socos. Mas se você pensa que acabou está muito enganado. O Caveira se esconde numa redoma de vidro e controla mentalmente um enorme monstro. Cuidado com seus tiros laser, com as metralhadoras e com seus pulos. O melhor é ficar perto do inimigo para não ser acertado. Escudadas surtem bons resultados.







STORE GAME





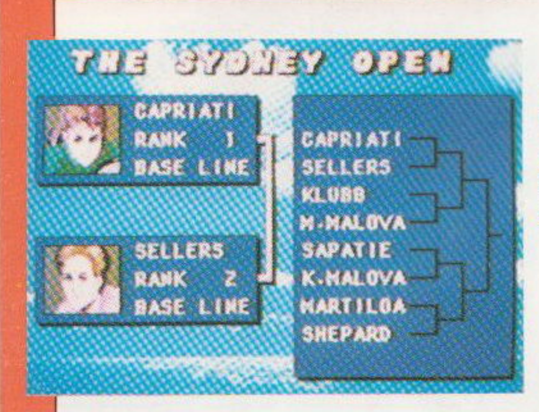
JENNIFER CAPRIATI TENNIS™

MEGA DRIVE

RAIO-X

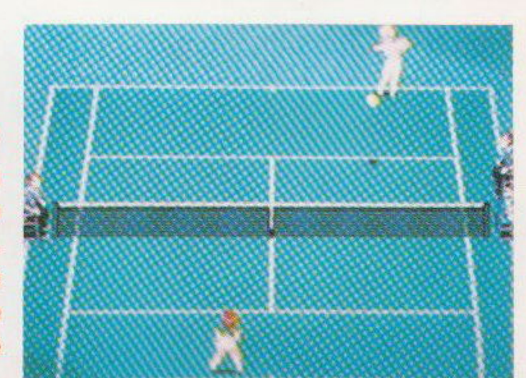
TIPO:	Esporte
FABRICANTE:	Renovation
MEMÓRIA:	4 Megabits
FASES:	Indefinidas
JOGADORES:	2
DIFICULDADE:	5
GRÁFICOS:	6
MÚSICA/EFEITOS:	7
DIVERSÃO:	9

Finalmente um jogo de tenis para o Mega Drive. E que jogo! A softhouse **Renovation e a Sega não deixaram por menos e trataram logo de chamar a super tenista norte-americana Jennifer Capriati, uma das primeiras no** ranking **mundial, para assinar o cartucho. O resultado não podia ser outro. Confira!**



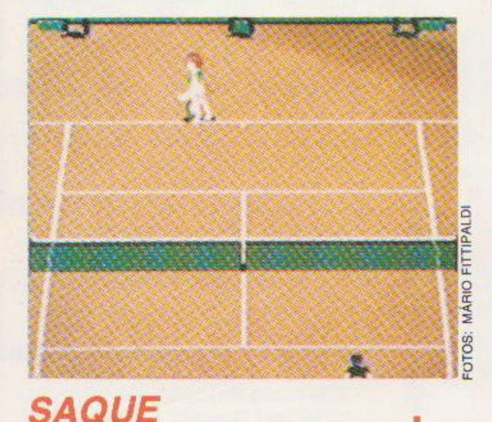
CIRCUIT

Nesta opção, você disputa um campeonato completo. Perdendo, você está desclassificado.



TRAINING

Nesta modalidade, você treina a sua recepção. Com o botão Ⓐ, sua resposta é normal. Com o botão Ⓑ, a resposta é forte. Ⓒ encobre o adversário ou, se você estiver na rede, dá o smash



FOTOS: MÁRIO FITTIPALDI

CUSTOMIZE

Nesta opção, você escolhe as características do seu tenista: canhoto ou destro, a força dos golpes, a agilidade e até a cor da roupa. Você pode "montar" até 8 tenistas diferentes.



SAQUE

Apertando o direcional para ↓ baixo, seu tenista dá duas batidas de bola no chão. Apertando-se qualquer botão, ele lança a bola para o alto. Quando ela estiver caindo, aperte Ⓐ para saque normal, Ⓑ para saque forte e Ⓒ para saque com efeito.





PISO

Você pode também escolher o tipo de quadra em que quer jogar. As opções são grama (como em Wimbledon, na Inglaterra), saibro e sintético.



DUPLAS

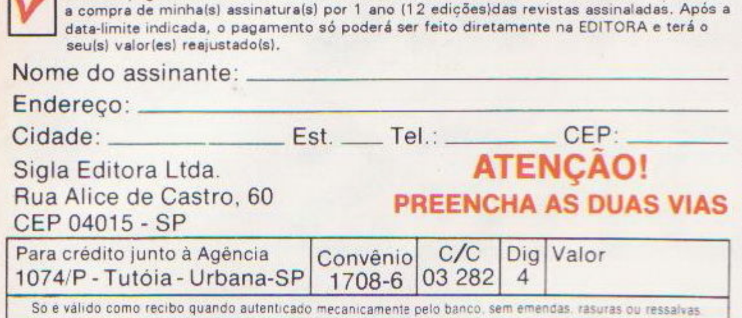
Também é possível jogar de duplas. Escolha seus jogadores, os do computador e boa partida!

ASSINATURA INSTANTÂNEA

VIDEO NEWS Cr$ 432 000,00 Código 01 ☐	OF. MECÂNICA Cr$ 432 000,00 Código 02 ☐
DUAS RODAS Cr$ 403 200,00 Código 03 ☐	TRAVEL IN Cr$ 528 000,00 Código 04 ☐
VIDEOGAME Cr$ 268 800,00 Código 05 ☐	AUDIO NEWS Cr$ 480 000,00 Código 06 ☐

ASSINATURA INSTANTÂNEA
PAGÁVEL EM QUALQUER AGÊNCIA
BRADESCO
1ª VIA - Banco
Preços válidos até: 06-02-93

MARQUE COM UM X SUAS OPÇÕES: PAGUE AINDA HOJE 0022



☑ SIM. Ao pagar o(s) valor(es) indicados no quadro acima, até a data-limite, estou realizando a compra de minha(s) assinatura(s) por 1 ano (12 edições) das revistas assinaladas. Após a data-limite indicada, o pagamento só poderá ser feito diretamente na EDITORA e terá o seu(s) valor(es) reajustado(s).

Nome do assinante: ______
Endereço: ______
Cidade: ______ Est. ___ Tel.: ______ CEP: ______

Sigla Editora Ltda.
Rua Alice de Castro, 60
CEP 04015 - SP

ATENÇÃO!
PREENCHA AS DUAS VIAS

Para crédito junto à Agência	Convênio	C/C	Dig	Valor
1074/P - Tutóia - Urbana-SP	1708-6	03 282	4	

Só é válido como recibo quando autenticado mecanicamente pelo banco, sem emendas, rasuras ou ressalvas.

recorte aqui

VIDEO NEWS Cr$ 432 000,00 Código 01 ☐	OF. MECÂNICA Cr$ 432 000,00 Código 02 ☐
DUAS RODAS Cr$ 403 200,00 Código 03 ☐	TRAVEL IN Cr$ 528 000,00 Código 04 ☐
VIDEOGAME Cr$ 268 800,00 Código 05 ☐	AUDIO NEWS Cr$ 480 000,00 Código 06 ☐

ASSINATURA INSTANTÂNEA
PAGÁVEL EM QUALQUER AGÊNCIA
BRADESCO
2ª VIA - Assinante
Preços válidos até: 06-02-93

MARQUE COM UM X SUAS OPÇÕES: PAGUE AINDA HOJE 0022

☑ SIM. Ao pagar o(s) valor(es) indicados no quadro acima, até a data-limite, estou realizando a compra de minha(s) assinatura(s) por 1 ano (12 edições) das revistas assinaladas. Após a data-limite indicada, o pagamento só poderá ser feito diretamente na EDITORA e terá o seu(s) valor(es) reajustado(s).

Nome do assinante: ______
Endereço: ______
Cidade: ______ Est. ___ Tel.: ______ CEP: ______

Sigla Editora Ltda.
Rua Alice de Castro, 60
CEP 04015 - SP

ATENÇÃO!
PREENCHA AS DUAS VIAS

Para crédito junto à Agência	Convênio	C/C	Dig	Valor
1074/P - Tutóia - Urbana-SP	1708-6	03 282	4	

Só é válido como recibo quando autenticado mecanicamente pelo banco, sem emendas, rasuras ou ressalvas.

CARTÃO RESPOSTA

ASSINATURA ANUAL

REVISTA	CÓD.	VALOR DE CADA PAGTO.

Assinale com um X
Cartão de Crédito:
☐ Credicard ☐ Elo ☐ American Express ☐ Ouro Card

Preços válidos até: 06-02-93

Nº ...... validade ___/___/___
Nome ......
Endereço ...... Nº ......
Bairro ...... CEP ......
Cidade ...... Estado ......
CPF ...... Data de Nascimento ___/___/___
Telefone ......
Data ___/___/___ Assinatura ______

ENVIE HOJE MESMO 0022

recorte aqui

ASSINE

video news — OFICINA MECÂNICA — DUAS RODAS — Travel IN — VideoGame — AUDIO news

FACILITADO

VIDEO NEWS
A sua revista de vídeo.
Código 01
Assinatura anual. Periodicidade mensal.
12 exemplares
1 pagamento de Cr$ 540 000,00
ou 2 pagamentos de Cr$ 324 000,00

OFICINA MECÂNICA
A sua revista de automóvel.
Código 02
Assinatura anual. Periodicidade mensal.
12 exemplares
1 pagamento de Cr$ 540 000,00
ou 2 pagamentos de Cr$ 324 000,00

DUAS RODAS
A sua revista de moto.
Código 03
Assinatura anual. Periodicidade mensal.
12 exemplares
1 pagamento de Cr$ 504 000,00
ou 2 pagamentos de Cr$ 302 400,00

TRAVEL IN
A sua revista de viagem. Uma viagem a cada página.
Código 04
Assinatura anual. Periodicidade mensal.
12 exemplares
1 pagamento de Cr$ 660 000,00
ou 2 pagamentos de Cr$ 396 000,00

VIDEOGAME
A sua revista de game.
Código 05
Assinatura anual. Periodicidade mensal.
12 exemplares
1 pagamento de Cr$ 336 000,00
ou 2 pagamentos de Cr$ 201 600,00

AUDIO NEWS
A sua revista de áudio.
Código 06
Assinatura anual. Periodicidade mensal.
12 exemplares
1 pagamento de Cr$ 600 000,00
ou 2 pagamentos de Cr$ 360 000,00

PREÇOS ACIMA SÃO VÁLIDOS SOMENTE PARA O CARTÃO RESPOSTA.
OS PREÇOS DA ASSINATURA INSTANTÂNEA ESTÃO NO PRÓPRIO CUPOM, JÁ COM O DESCONTO DE 20%.

ESCOLHA SUA OPÇÃO

ASSINATURA INSTANTÂNEA

É SÓ PAGAR EM QUALQUER AGÊNCIA BRADESCO, COM DESCONTO DE 20%, CONFORME CUPOM E SUA ASSINATURA ESTÁ GARANTIDA.

CARTÃO RESPOSTA

BASTA PREENCHER O CUPOM AO LADO, ESCOLHENDO O CARTÃO DE CRÉDITO. DEPOIS É SÓ COLOCAR NO CORREIO. O SELO JÁ ESTÁ PAGO.

VOCÊ MERECE ESTE PRESENTE!



ONE ON ONE JORDAN VS BIRD

MEGA DRIVE

Acompanhando o grande sucesso do basquetebol da NBA e o auge da carreira de um dos maiores jogadores de todos os tempos, Michael Jordan, do Chicago Bulls, a Tec-Toy lança seu cartucho para os fãs desse esporte. Nele, Jordan está acompanhado pelo não menos famoso Larry Bird, do Boston Celtics, disputando enterradas incríveis e chutes de três pontos. Há três opções diferentes de jogos: *one on one* é o "velho" mano a mano. Também é possível disputar o *Slam Dunk Contest* (um show de enterradas do Jordan) e o *Three Point Contest* (as fabulosas cestas de três pontos do Bird). Conheça cada uma delas.

RAIO-X

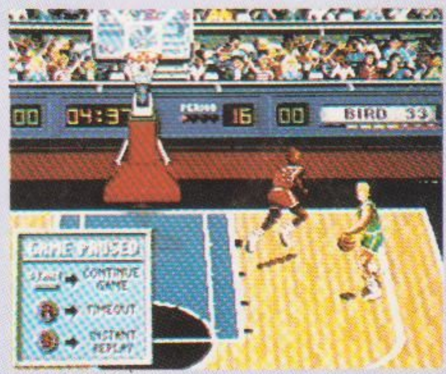
TIPO:	Esportes
FABRICANTE:	Electronic Arts
MEMÓRIA:	4 Megabits
FASES:	Indefinidas
JOGADORES:	1 a 4
DIFICULDADE:	5
GRÁFICOS:	6
MÚSICA/EFEITOS:	6
DIVERSÃO:	7

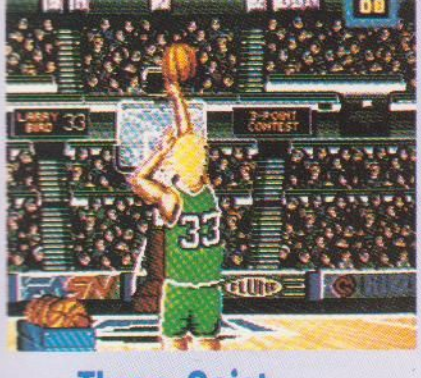
Welcome to EASN's coverage of the classic battle of pro basketball's finest talent. I'm your host, Bing Gordon, and with me courtside is EASN's resident roundball pro, K.C. Darty...

FOTOS: DAUMER DEGIULI

One on One limitado por pontos

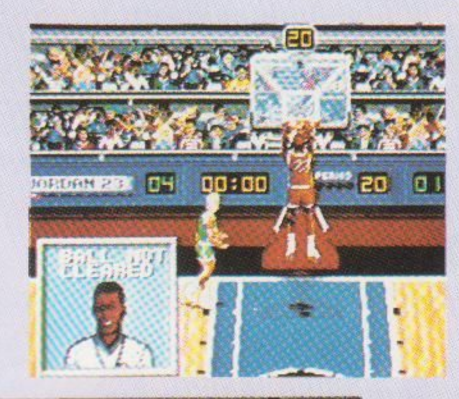
Jordan e Bird alternam-se na saída de bola na cabeça do garrafão e têm 24 segundos para executar o arremesso, sob o risco de perderem a posse de bola. Vence quem fizer mais pontos em 2, 5, 8 ou 12 minutos. Ao final dessa modalidade um placar geral avalia todas as principais jogadas de cada um dos jogadores.





Three Point Contest

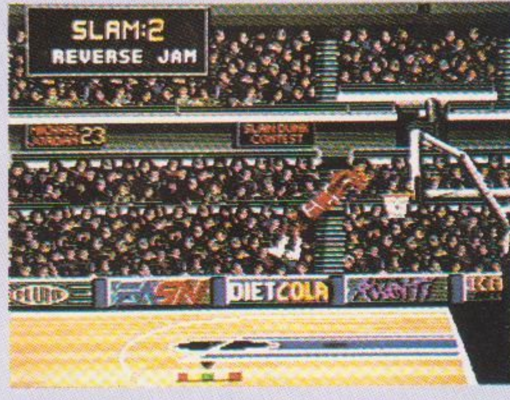
Bird tem 1 minuto para fazer 25 arremessos de três pontos. São 5 bolas em 5 diferentes posições do garrafão. Seja rápido e capriche na mira!



One on One limitado por tempo

Modalidade semelhante à anterior, porém vence quem chegar primeiro a 11, 15, ou 21 pontos, a escolha do jogador. Essa modalidade também é conhecida aqui no Brasil por "vinte e um".





Slam Dunk Contest

Jordan tem 10 diferentes estilos de enterradas, entre eles a famosa **Stretch Air**, responsável pelo apelido "Air Jordan" do craque. Escolha três tipos diferentes e... bons vôos! Após cada arremesso 5 juízes dão suas notas de 0 a 10. Essa modalidade pode ser disputada por até quatro jogadores.



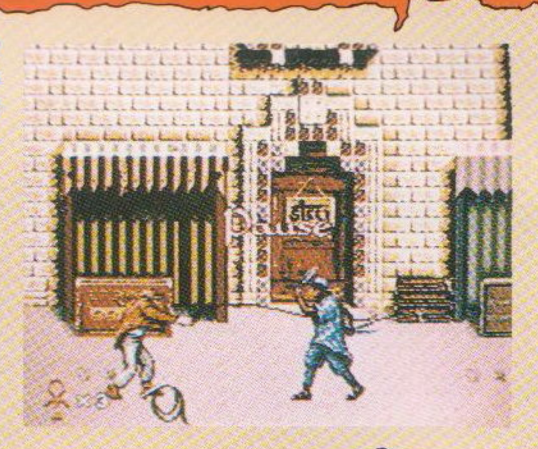
PRIMEIRAS IMAGENS

MEGA DRIVE

O Jovem Indiana Jones é um dos mais recentes lançamentos para os consoles de Mega Drive. VIDEOGAME mais uma vez corre para mostrar a vocês as primeiras imagens deste game. Conheça agora o cartucho-protótipo e veja se você aprova esta nova aventura.

RAIO-X	
TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	Chronicles
MEMÓRIA:	4 Megabits
FASES:	Indefinidas
JOGADORES:	1

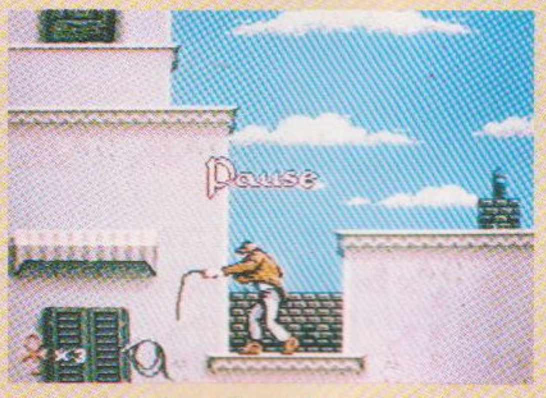
Estes são os primeiros inimigos que Indy terá de enfrentar. Acabar com eles não é difícil: distribua chicotadas e muito cuidado com as facas que eles atiram.





A arma de Indy é o seu super chicote. Para acioná-lo basta apertar B. Para girar o chicote, use o direcional.

FOTOS: ALBANO MENDES



O jovem Indy pode andar em cima dos telhados dos prédios. Dá só uma sacada!



E que tal aproveitar uma caroninha com os elefantes? Entre nessa!



Indy também consegue ''escalar'' esta estátua, subindo em suas mãos e na barriga. Demais, não? Agora, por enquanto é só. Aguarde novas e chocantes novidades desse game!

VENDAS

549 • 2766

ATENDIMENTO A REVENDEDORES
FONE: 549-2180



OUT OF THIS WORLD™

SNES

Out of This World (fora deste mundo) é um game que promete revolucionar a tecnologia de programação em videogames de última geração. O novo game utiliza gráficos poligonais, muito usados em simuladores de computador, e que garante animação perfeita e em tempo real. Você vive o drama de um jovem cientista que está fazendo uma experiência atômica, com um acelerador de partículas. Algo dá errado e você vai parar em outra dimensão, em um mundo hostil lotado de guardas que insistem em prendê-lo. Na aventura, um habitante renegado acaba se tornando seu amigo. E aí começa a sua aventura.

RAIO-X

TIPO: Ação
FABRICANTE: ImageSoft
MEMÓRIA: 8 Megabits
FASES: Indefinidas
JOGADORES: 1
DIFICULDADE: 7
GRÁFICOS: 10
MÚSICA/EFEITOS: 10
DIVERSÃO: 10

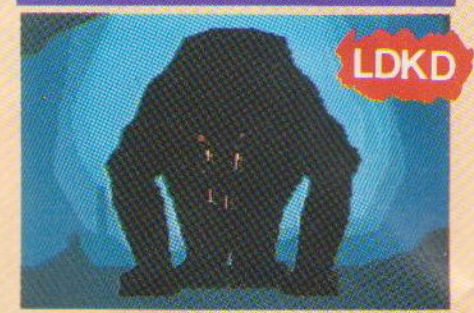
Comandos

(B) - saltos
→ (Y) - correr
→ (Y)(B) correr mais rápido
(Y) ou (A) chutes, tiros (quando o cientista tem a arma)

Arma

(Y) - tiros
Segurar (Y) até formar uma bolinha e soltar - escudo
Segurar (Y) até formar uma bola grande e soltar - tiro potente

1.ª cena



Seu primeiro problema será escapar desta pantera. Corra para a esquerda e salte no cipó, dando a volta para o lado direito. Continue correndo. A pantera não alcança você.

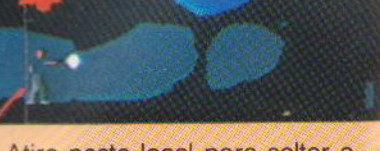
Você encontra um dos habitantes desta aventura e, para sua surpresa, os dois acabam sendo presos.

FOTOS: DAUMER DEGIULI

ESTRATÉGIA

Cenas 5, 6, 7 e 8





5 - Atire neste local para soltar a água. Fuja correndo.

1 - Sua primeira missão é caminhar por baixo para estourar uma porta que dará passagem à água. Cuidado com os desmoronamentos e os saltos.



4 - Para subir, um segredo: atire na base da pedra, como na foto. Ela cai e libera a saída.



3 - Aqui, atire no pterodáctilo. você o espanta para a planta carnívora e passa pendurado em segurança.

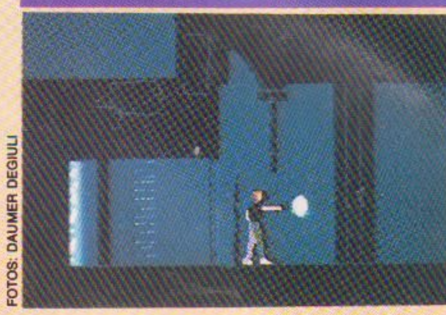
2.ª cena



Para escapar é só balançar a gaiola (dir. e esq.). Na fuga, pegue a arma. É só abaixar sobre ela.

Aqui, o segredo é ir acionando o escudo para se defender enquanto seu amigo abre a passagem.

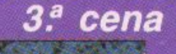
4.ª cena



FOTOS: DAUMER DEGIULI

Aqui, você pode completar a energia da sua arma. É só encostá-la no campo energético à esquerda. Para sair, é só estourar a porta, carregando sua arma.

3.ª cena



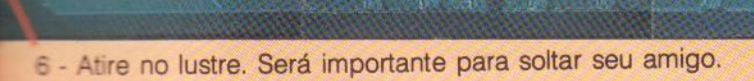


CLLD

Desça no poço do elevador até o último andar. Seu objetivo é desligar o alarme. Dê um tiro no guarda e outro na parede. Volte e suba um andar. Você fica preso e, assim que seu amigo abrir a passagem, fuja por ela.Vocês se separam. Agora, você deve passar rolando pelas estreitas passagens do esgoto. Veja o caminho correto.



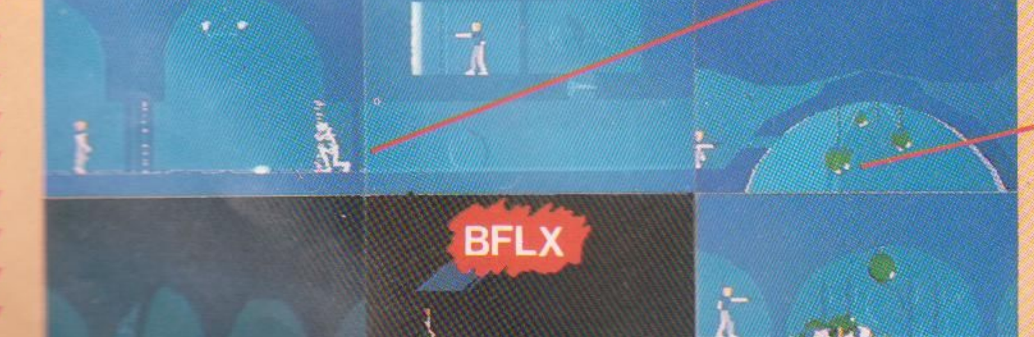
Salte e abra um buraco na parede. Você consegue entrar na caverna. Sua missão será inundá-la com água.



7 - Quando o guarda te pegar, chute-o, corra para a esquerda, role para pegar a arma (baixo), vire e atire. Seja rápido.

6 - Atire no lustre. Será importante para soltar seu amigo.

8 - No andar de cima, entre devagar nesta sala. Coloque o escudo, ande até a porta abrir e volte, fechando-a. A granada bate na porta e volta, torrando o inimigo.



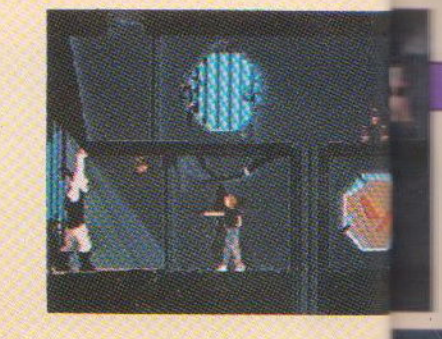
9 - Observe o lustre e fique ligado nos passos do guarda na sala de baixo. Quando ele parar embaixo do lustre, agache e atire. Você vê o reflexo dele paradão no lustre.

10 - Quando chegar aqui, é só passar. Ele já vai estar detonado! Antes mergulhe.

FXLC

2 - Esta é a porta. Agora, volte pelo mesmo caminho.

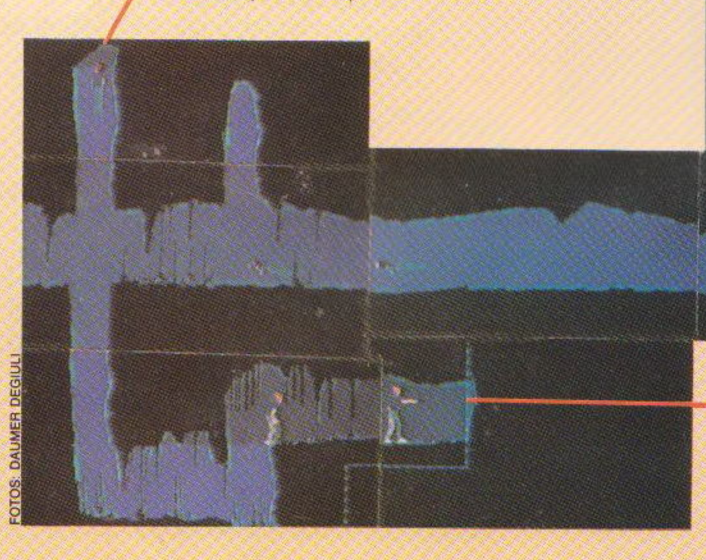




BFLX

Cenas 9 e 10

Agora, sua missão será desligar o outro sistema de alarme. É só mergulhar e seguir o mapa, que aliás você já conhece: é a mesma região da cena 5 inundada pela água que você soltou.



1 - Suba para respirar

2 - Aqui, destrua o alarme, atirando na parede. Agora é só voltar.

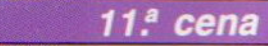
FOTOS: DAUMER DEGIULI



1 - Estoure esta porta...

2 - ... e fuja correndo, sem parar, mas também sem pular.

3 - Coloque o escudo. Não se preocupe, seu amigo vem salvar você!



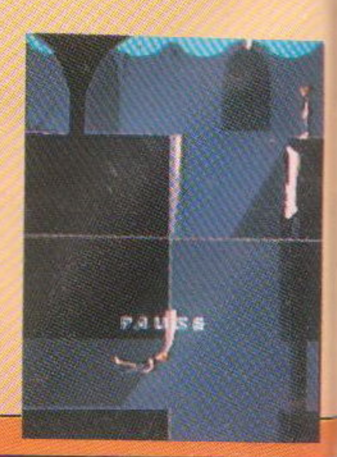
11.ª cena

TFBB

Seu amigo vai por dentro da casa e acaba preso. O negócio é dar a volta por fora, entrar pelo outro lado e ajudá-lo. Use o escudo e detone o guarda. Ele vence a briga e os dois escapam. Corra para a direita.

12.ª cena

Seu amigo vai jogar você para o outro lado. Salte rente à parede da esquerda, pendurando-se no toldo. Mais uma vez você prossegue sozinho. Seu objetivo será ativar uma plataforma para que o aliado não despenque e morra.





13.ª cena

Seguindo para a esquerda, renda este guarda. Não atire, senão outros guardas aparecem e você estará perdido. Volte quando ele fechar a porta de cima e suba as escadas.





Coloque o escudo, quebre a porta e espere o inimigo jogar 5 granadas. Só então acabe com ele. Na sala da esquerda, desça para desativar o alarme e volte. Descendo as escadas, caia no buraco que há logo no fim e corra para a direita.



Quando a tela escurecer, prossiga passo a passo para não cair no buraco. Você encontra esta alavanca. Puxe-a. Você solta as panteras, que se ocuparão dos guardas enquanto você corre.

Chegando aqui, é só dar um passo em direção ao abismo. Uma plataforma aparece, e ele está salvo!

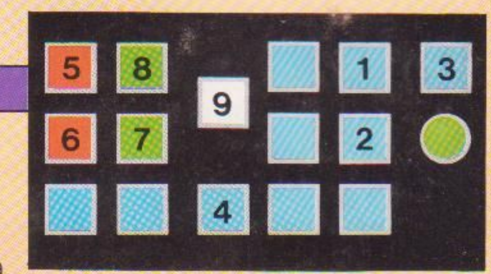




FOTOS: DAUMER DEGIULI

14.ª cena

Você chega em um estranho carro. Entre nele. Na arena, há uma seqüência de comandos certos no painel, que aparece no alto da tela. Veja a seqüência correta.

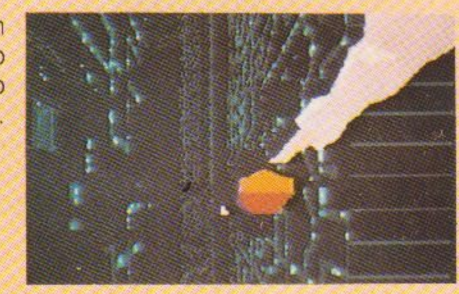




15.ª cena - final

Caindo em uma estância, o jeito é fugir dos guardas. Corra para a direita. Lute com os guardas que encontrar.

Você acaba caindo em um buraco. Um soldado inimigo aparece para salvá-lo. Teria sido melhor para ele não ter feito isso...



Depois que você apanhou bastante, seu amigo aparece para salvá-lo. Ele se engalfinha com o guarda, mas perde a luta. O segredo aqui é arrastar-se até as alavancas. Puxe a primeira para detonar o guarda quando ele estiver exatamente neste local. Aí, puxe a outra para abrir a saída no teto.



Agora é só se arrastar para trás para escapar dos últimos tiros. Desta você se safou! Mas ainda não conseguiu voltar para a sua dimensão real. Quem sabe não será essa a missão em Out of This World 2?







SNES





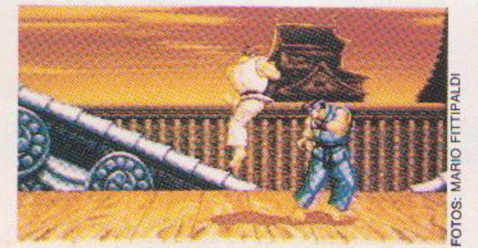
Agora chegou a vez de Ryu detonar seus inimigos nesta sensacional briga de rua. Ele tem golpes poderosos e algumas seqüências de ataque praticamente indefensáveis. E o melhor é que estas seqüências servem também para o lutador Ken. E, para parar de apanhar, é só treinar os movimentos abaixo. Alguns são específicos para golpes de um determinado adversário, outros servem para qualquer um. Capriche no controle!



RAIO-X

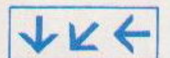
TIPO:	Luta
FABRICANTE:	Capcom
MEMÓRIA:	16 Megabits
FASES:	11
JOGADORES:	2
DIFICULDADE:	7
GRÁFICOS:	10
MÚSICA/EFEITOS:	9
DIVERSÃO:	10

Movimentos especiais



FOTOS: MARIO FITTIPALDI

Chute giratório



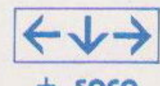


+ chute

Termine a seqüência para o lado contrário ao do adversário



Bola de fogo



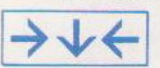
+ soco

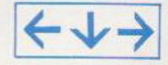
Termine a seqüência para o lado contrário ao do adversário



Dragon Punch

Ande em direção ao adversário,





+ soco

e dê a sequência da bola de fogo

Apelação total (tira 100% da energia)



Pule com chute fraco...



...abaixe e dê seguidas rasteiras fracas.

Duas apelações infalíveis



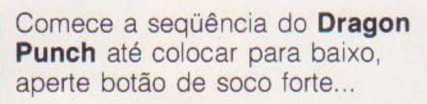
Acertando esta seqüência, o adversário fica tonto...



...dê então a seqüência do **Dragon Punch** duplo, detonando o inimigo.

Sequências de arrasar

Dragon Punch duplo
(tira 60% de energia no nível 7)



Comece a seqüência do **Dragon Punch** até colocar para baixo, aperte botão de soco forte...

...e termine o **Dragon Punch**. É impossível defender este golpe.





Dragon Punch x Bolinha do Blanka
(tira 65% de energia no nível 7)



Quando Blanka atacar com sua bola giratória...



...**Dragon Punch** nele.

FOTOS: MARIO FITTIPALDI

Dragon Punch x Chute do Dhalsim
(tira 15% de energia)



Quando Dhalsim tentar chutar Ryu,



acerte um **Dragon Punch** fraco no seu chute.

Dragon Punch x Sumo Torpedo
(tira 15% de energia de E. Honda)



Assim que E. Honda der seu golpe especial (**Sumo Torpedo**),

Dragon Punch nele.



Sequência chute forte/soco





Sempre que Ryu pular com o chute forte, logo que cair no chão dê um balão no adversário, colocando o direcional em sua direção e apertando soco médio. Se ele ficar tonto, use a seqüência do **Dragon Punch** duplo.



Ryu x Ken



Se ele defender, continue soltando a magia até que ele pule.



Mantenha sempre distância de Ken e solte a magia fraca.

Quando ele pular para atacar, **Dragon Punch** nele!



Ryu x Flash Kick
(Facão) do Guile

Assim que Guile atacar Ryu com o Facão, pule e acerte-o com o chute fraco. Ryu acerta o adversário primeiro, que não tem tempo de terminar a seqüência do golpe.



Super DOUBLE DRAGON

Super Double Dragon é diversão garantida nestas férias. É isso mesmo, o grande clássico de artes marciais misturado com briga de rua acaba de ser lançado para o Super Nintendo. Na pele de Billy e Jimmy, os dois irmãos, você terá de enfrentar diversos inimigos até chegar aos três mestres finais. VIDEOGAME mostra para você os principais golpes deste game chocante e dois dos mestres.

RAIO-X

TIPO:	Luta
FABRICANTE:	Tradewest
MEMÓRIA:	8 Megabits
FASES:	7
JOGADORES:	2
DIFICULDADE:	7
GRÁFICOS:	8
MÚSICA/EFEITOS:	8
DIVERSÃO:	8

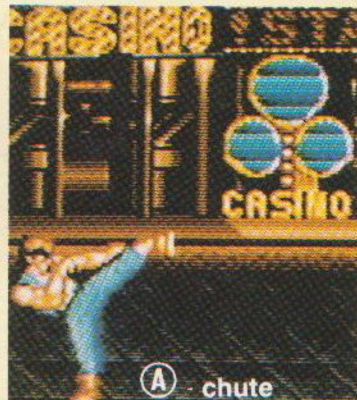
Comandos


Ⓧ duas vezes voadora

FOTOS: DAUMER DEGIULI

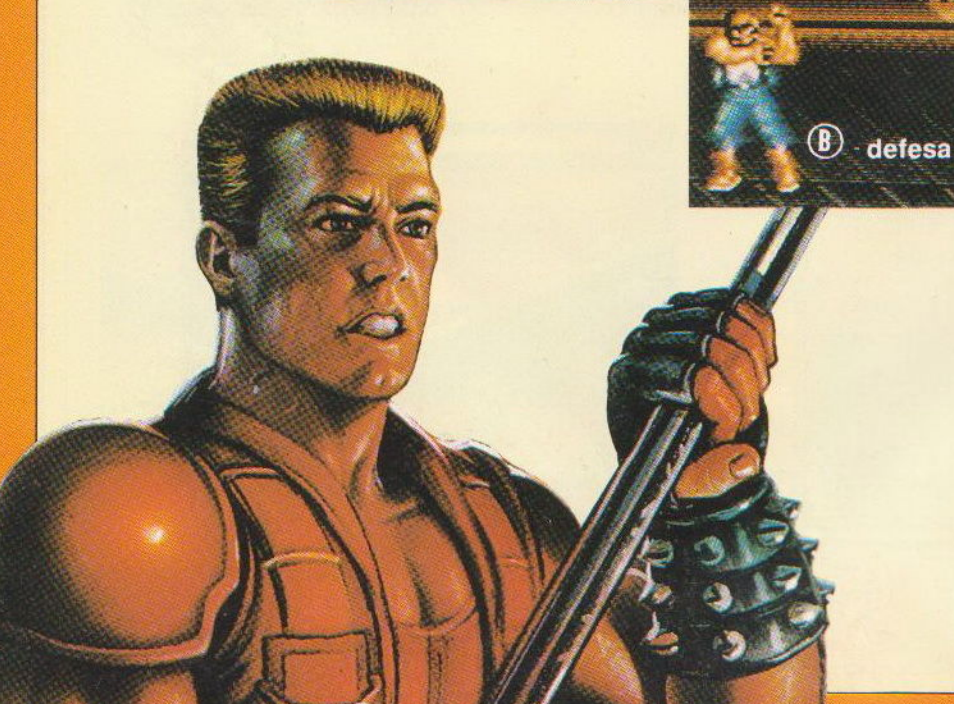

Ⓨ - soco


Ⓧ - pulo


Ⓐ - chute

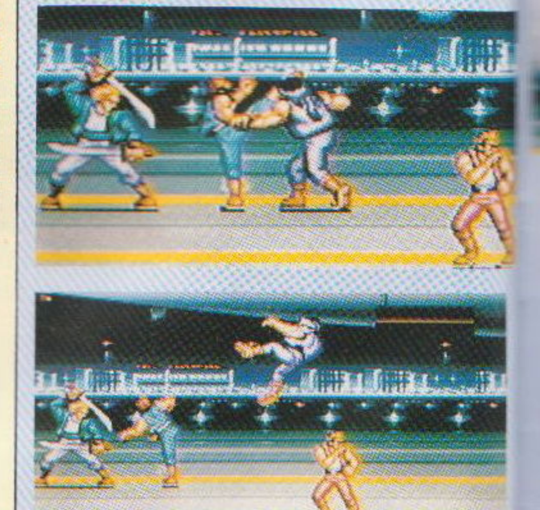
L e R aumentam potência dos golpes


Ⓑ - defesa



Principais golpes


Aperte o botão **R** até que o nível de energia ultrapasse a metade e acione o botão **A**


Quando o inimigo atacar, defenda-se (botão **B**). Automaticamente você vai segurar seu braço. Aperte então o botão **A** para detoná-lo com chutes ou **Y** para arrasar nos socos.

Armas



Em alguns momentos do jogo, o herói pode "roubar" o bastão, a faca, o **nunchuck** ou o bumerangue do inimigo. Basta detonar com o inimigo e pegar a arma que está sobrando (botão **Y**).



Pedra

O herói pode usar a pedra para arrasar com os inimigos e tentar jogá-los no buraco. Beleza!





Dê primeiro dois ou três chutes no inimigo, até deixá-lo tonto, e então chegue perto dele e aperte o botão **A**. Pronto! Você vai detoná-lo com joelhadas.



Espere o inimigo dar um soco para se defender e aperte o botão **X** para jogá-lo para o outro lado.

Primeiro Mestre



Este gordo com cara de palhaço é o primeiro inimigo do game. Concentre-se primeiro nos seus capangas. Quando eles estiverem meio longe detone socos e chutes no adversário.

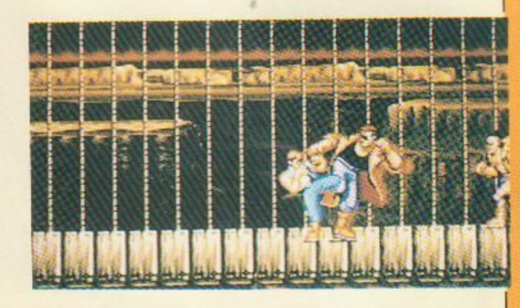




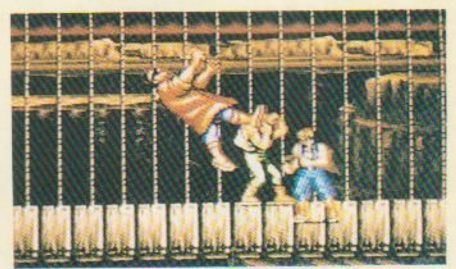
FOTOS: DAUMER DEGIULI

Mas muito cuidado para não ser atingido quando ele virar bola. Fuja para escapar.

Segundo Mestre



Este é o segundo mestre do game e derrotá-lo não é nada fácil. Chutes e voadoras são a melhor tática contra ele também. Mas muito cuidado com o seu capanga.



Agora que você já conhece Super Double Dragon treine bastante para chegar ao final e mande o seu recorde para VIDEOGAME. Você ainda pode acabar na Galeria dos Feras.





NINTENDO

Homem Aranha acaba de estrear nos consoles Nintendo. E seu problema é complicado: o herói tem de enfrentar os seis sinistros. Electro, Sandman, Mysterio, The Vulture, Hobgoblin e Dr. Octopus planejam conquistar a Terra. Saiba como se safar desta!



RAIO-X

TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	LJN
MEMÓRIA:	Não fornecida
FASES:	6
JOGADORES:	1
DIFICULDADE:	6
GRÁFICOS:	5
MÚSICA/EFEITOS:	6
DIVERSÃO:	6

Primeira fase

ELECTRO TAKES CHARGE OF THE SITUATION...

Prédio

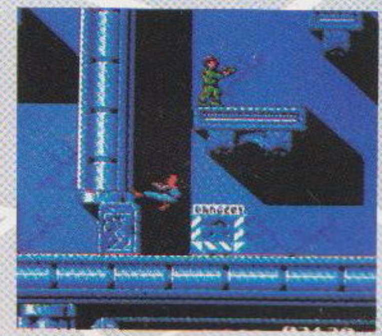
Quando chegar neste prédio cinza, suba e acabe com o atirador que está no alto. Cuidado ainda com os mísseis que vêm do prédio vizinho.

Raios



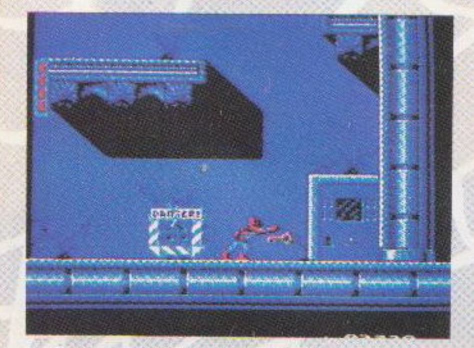
Electro já começou com o jogo sujo. Cuidado para não ser atingido por seus raios, que insistem em cair da fiação.

Saída



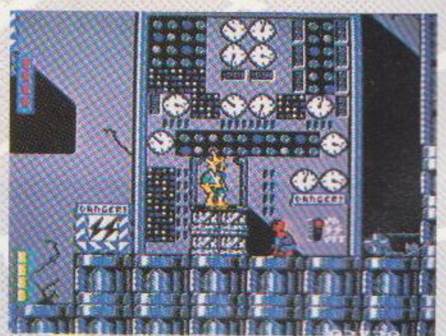
Quando chegar aqui, quebre a barreira com socos e voadoras para continuar esta aventura.

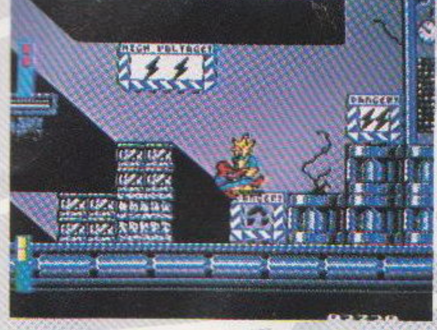
Chave



Pegue a chave para conseguir abrir a porta que leva ao inimigo.

Electro





Electro está preso. O Homem Aranha tem de desligar a chave para libertá-lo e conseguir lutar contra ele. Acerte o inimigo com socos e voadoras e muito cuidado com os choques que ele vai atirar.



Segunda fase



FOTOS: BETTO D'ELBOUX

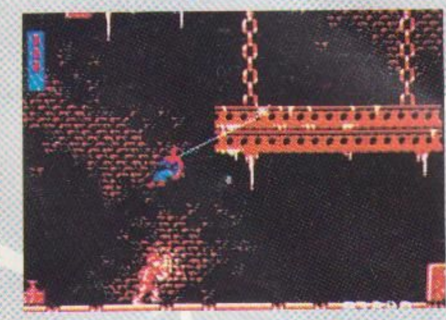
Ratos

Os ratos são apavorantes: pule para escapar. Eles são invencíveis.

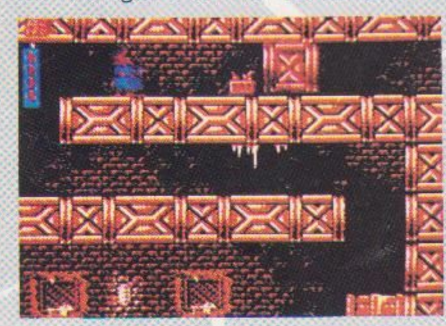
Sandman

Abaixe para escapar dos ataques de areia de Sandman. Derrotá-lo é muito simples: distribua socos para o lado esquerdo, antes mesmo do inimigo aparecer. Quando ele surgir, já estará tomando uma surra.

Explosivo



Aranha encontra o explosivo e um pouco mais adiante o detonador... que você vai usar aqui, para destruir a barreira e chegar ao próximo inimigo: o terrível Sandman.





Terceira fase



Sala das Máquinas

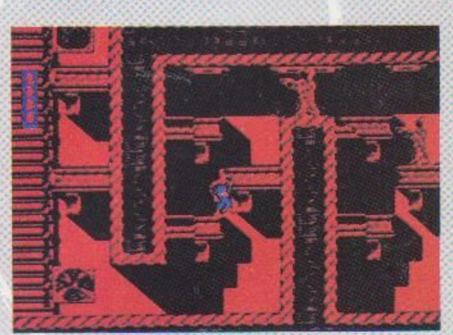
Conheça um pouquinho da sala das máquinas que Homem Aranha terá de enfrentar.



Mysterio

Mysterio aparece e some como num passe de mágica. Fique na ponta da plataforma esperando até que ele apareça. Nesta posição você consegue evitar que o inimigo te surpreenda por trás. Aproveite então para acertá-lo com socos. A energia do monstro se recompõe mais duas vezes. Use a mesma tática até liquidá-lo de uma vez.





Óculos

Pegue os óculos de infra-vermelho para poder encarar a sala escura. Olha só o que acontece se você tentar encarar essa sem ele.



SPIDER MAN

Quarta fase



Vulture




O Homem Pássaro ataca o Aranha. Espere ele descer e acerte-o com voadoras. Simples, né?

Canhões

Estranhos canhões atiradores aparecem agora no chão. Pule para escapar.



Quinta fase





Morcegos

Cuidado com os morcegos. Você não consegue derrotá-los e eles roubam sua energia.



Hobgoblin

Hobgoblin fica passeando pela tela com sua prancha a jato e o único jeito de acabar com ele é atirando teias.

Sexta fase

Inimigos



Todos os inimigos do game reúnem-se nesta fase: os morcegos, canhões etc.



Octopus

É o último inimigo do game. Cuidado toda vez que ele esticar o braço, porque ele vai atirar. Detone-o com socos. Abaixe e surra nele. O inimigo se refaz por mais duas vezes. Coragem!



NINTENDO

Metal SladeR Glory



Já de cara dá para ver que os gráficos são excelentes. Repare no tamanho dos personagens. No começo do game, Erina e Azusa estão esperando um amigo, que vai acompanhá-las na busca ao robô. Para isso, uma boa é entrar na loja. Só que a porta está fechada. Se as duas ficarem conversando um tempão, a porta acaba se abrindo. Paciência é a alma do negócio...

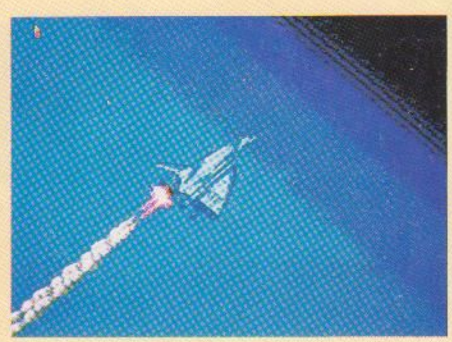
Metal Slader Glory é o primeiro game de 8 Megabits para os consoles Nintendo. O cartucho ainda tem mais um lance especial: dentro dele está embutido um *chip* de som MMC1, que melhora, e muito, a qualidade da música durante todo o jogo. O resultado é que todas as telas de menus (afinal, o game é um misto de RPG e Adventure) são animadas, e o efeito visual é bem legal. Em alguns momentos dá até para esquecer que o jogo é para o Nintendo.

A história não tem muita novidade. Erina foi escalada para uma difícil missão: recuperar um dos robôs que acaba de sumir. Para isso a garota vai contar com a ajuda de sua amiga Azusa. As buscas começam em Terra, mas logo as duas meninas terão de viajar pelas estações espaciais a procura de mais pistas do robô. O único problema é que todos os textos estão em japonês, e isso é um grande problema para a grande maioria dos jogadores brasileiros. Mas, para conhecer um pouco deste game incrível, é só acompanhar o texto!

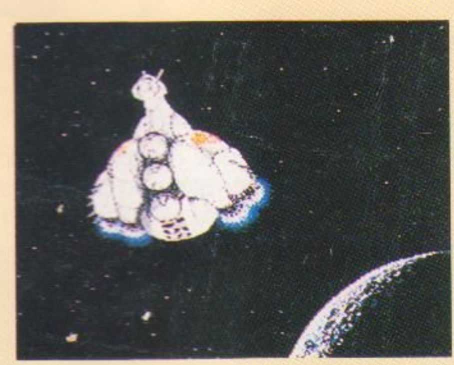


FOTO: MARIO FITTIPALDI

A galera ruma para a estação espacial, carregando um robô semelhante ao perdido, e a razão é simples: quando os dois robôs estão a uma distância curta um do outro, eles conseguem se comunicar. Assim os heróis esperam encontrar o amigo perdido. Novamente, o game dá um show de animação.



Uma cena bem interessante é a animação da nave dos amigos entrando em órbita. O céu vai escurecendo aos poucos, à medida em que a nave se afasta do campo gravitacional da Terra.



As garotas trocam de nave já na primeira estação espacial. Agora elas estão a bordo desta nave, muito mais potente e capaz de viajar por toda galáxia.



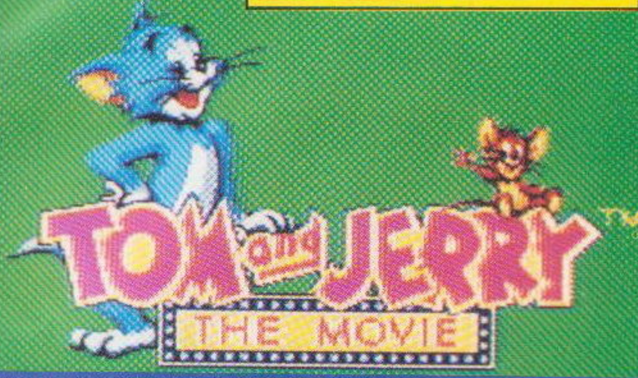
Mas nem tudo é festa. Nesta cena, Azuza acaba de ser pega por um monstro que estava disfarçado de menino. E isso é só o começo. Escapar deste e de outros desafios que o game propõe é uma tarefa bem difícil, e que enlouqueceu a galera lá no Japão.



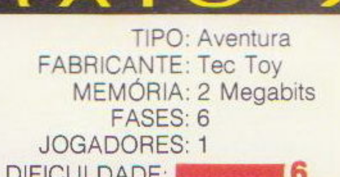
RAIO-X

TIPO: RPG / Aventura
FABRICANTE: Hat Laboratorys
MEMÓRIA: 8 Megabits
FASES: Indefinidas
JOGADORES: 1

Master SYSTEM

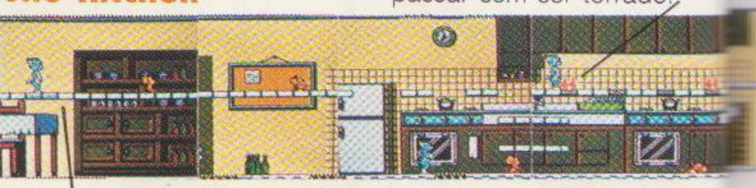


Tom & Jerry, uma das duplas mais famosas dos desenhos animados da televisão, são os astros principais desta super-aventura para Master System. E o que é melhor: finalmente o gato Tom tem a chance de conseguir agarrar o pestinha do Jerry. Mas para isso você terá de usar toda sua habilidade e deixá-lo sem saída. Vamos lá?!



RAIO-X	
TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	Tec Toy
MEMÓRIA:	2 Megabits
FASES:	6
JOGADORES:	1
DIFICULDADE:	6
GRÁFICOS:	8
MÚSICA/EFEITOS:	6
DIVERSÃO:	6

Stage 1 The Kitchen



Espere o fogo baixar para passar sem ser torrado.

Passe correndo: estas plataformas caem e fazem Tom perder tempo.

Stage 2 The Garden



Stage 3 Downtown

Pise no botão, bem aqui, para acabar com os espinhos aí na frente.

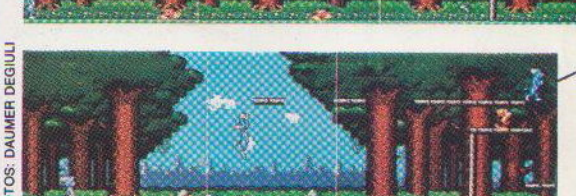


Fique esperto para não deixar os vasos caírem na cabeça de Tom. O gato fica completamente tonto.



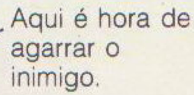
Stage 4 The Forest

Fique muito esperto para não ser atingido pelas nozes que despencam das árvores.



Aqui é hora de agarrar o inimigo.

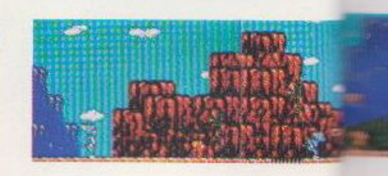
Use esta mola para alcançar a plataforma superior.







Stage 5 The Mountains



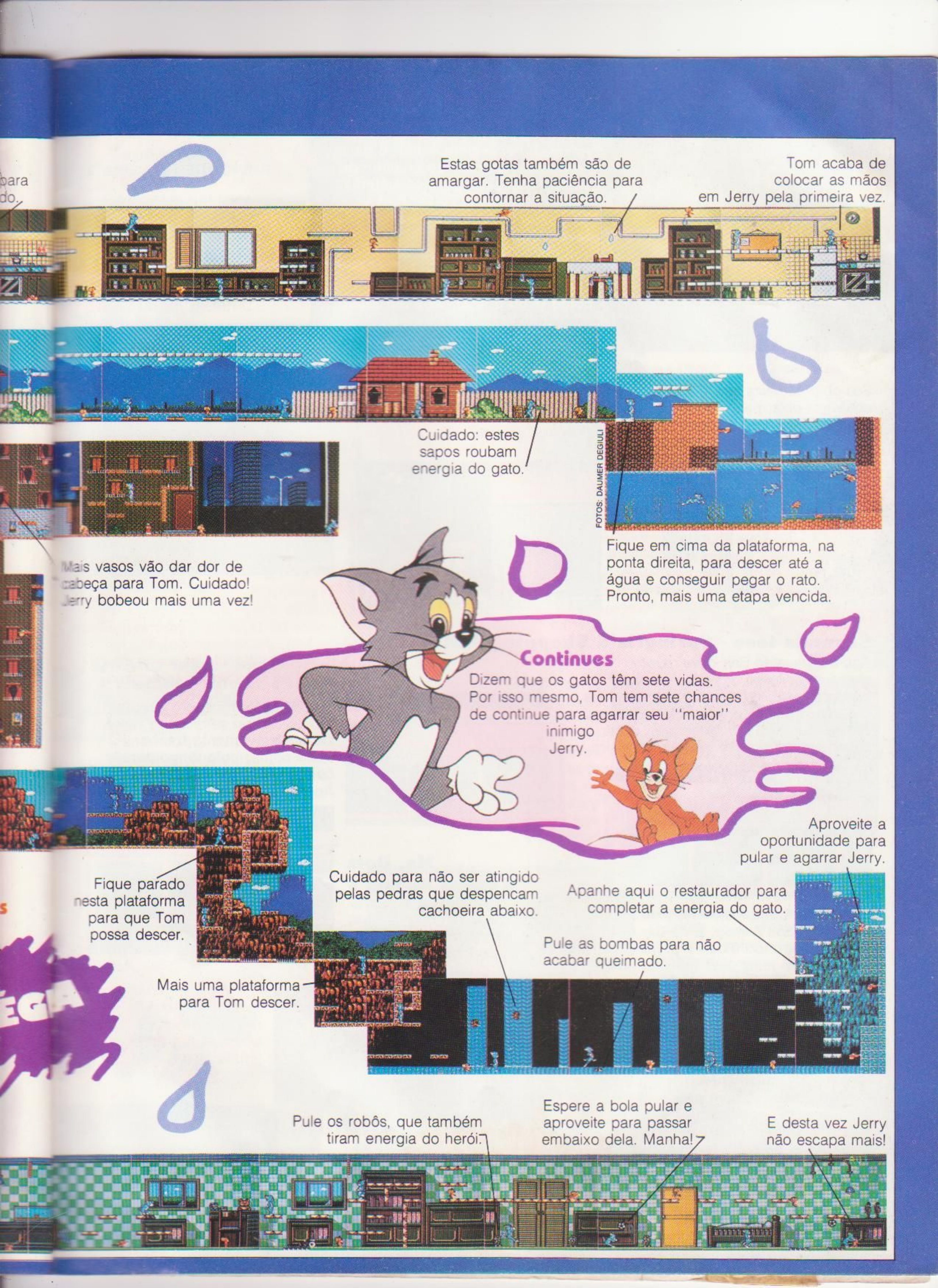
ESTRATÉGIA

Stage 6 The Baby's Room

Fique muito esperto com as lâmpadas que despencam do lustre. Passe correndo para não ser atingido.



FOTOS: DAUMER DEGIULI



para do.

Estas gotas também são de amargar. Tenha paciência para contornar a situação.

Tom acaba de colocar as mãos em Jerry pela primeira vez.

Cuidado: estes sapos roubam energia do gato.

FOTOS: DAUMER DEGIULI

Mais vasos vão dar dor de cabeça para Tom. Cuidado! Jerry bobeou mais uma vez!

Fique em cima da plataforma, na ponta direita, para descer até a água e conseguir pegar o rato. Pronto, mais uma etapa vencida.

Continues

Dizem que os gatos têm sete vidas. Por isso mesmo, Tom tem sete chances de continue para agarrar seu ''maior'' inimigo Jerry.

Aproveite a oportunidade para pular e agarrar Jerry.

Fique parado nesta plataforma para que Tom possa descer.

Cuidado para não ser atingido pelas pedras que despencam cachoeira abaixo.

Apanhe aqui o restaurador para completar a energia do gato.

Pule as bombas para não acabar queimado.

Mais uma plataforma para Tom descer.

Pule os robôs, que também tiram energia do herói.

Espere a bola pular e aproveite para passar embaixo dela. Manha!

E desta vez Jerry não escapa mais!



Bart Simpson e toda a família acabam de chegar para a telinha do Master System. E em grande estilo: o game é o grande clássico do endiabrado garoto, já lançado para os sistemas Nintendo e Mega Drive: Bart vs. The Space Mutants. E a transcrição do game é bem legal, não ficando nada a dever para os outros sistemas. As dicas, inclusive, são bastante parecidas. Veja agora como ficou o jogo, fase por fase, com as melhores dicas.

RAIO-X

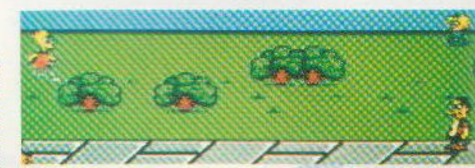
TIPO: Aventura
FABRICANTE: Flying Edge/Tec Toy
MEMÓRIA: 2 Megabits
FASES: 5
JOGADORES: 1

DIFICULDADE:	6
GRÁFICOS:	6
MÚSICA/EFEITOS:	5
DIVERSÃO:	8

Primeira fase: Springfield

Seu objetivo nesta fase é conseguir pixar pelo menos 24 objetos roxos. Eles aparecem à vontade: latas de lixo, caixas de correio, vasos, toldos e muitos outros. Pegue primeiro a lata de spray ao lado do cinema e... tinta neles!

Bart pode ganhar até 3 vidas. Veja o local exato para soltar um rocket e acertar bem no "E" da placa! É só ficar parado que as vidas caem em você!



Aqui, é possível dar o famoso trote no Moe, o dono da taverna. Suba no banquinho, escolha a moeda (direcional para baixo) e use-a no telefone (botão 2).



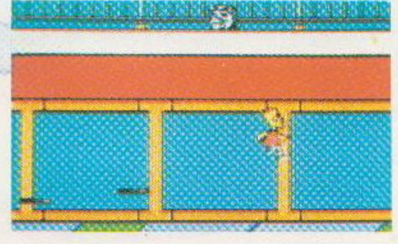
FOTOS: MÁRIO FITTIPALDI

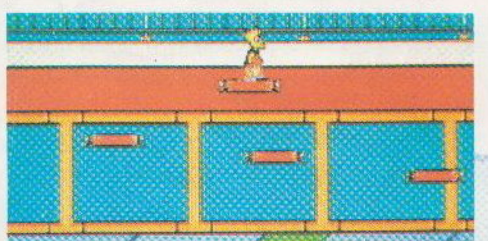
Nelson

Nelson é o primeiro inimigo. Para vencê-lo, fique no canto esquerdo da tela, disparando bolas rapidamente. Não esqueça de saltar as bombas do inimigo.

Segunda fase - Springfield Shopping Mall

Agora o travesso Bart deve recolher chapéus. Coitadas das pessoas que estão comprando tranqüilamente nas lojas do shopping. Bart precisa de pelo menos 25 chapéus para mudar de fase. Basta pular rente às pessoas para consegui-los.





Bart passa tranqüilamente pelo cimento pulos fresco. É só dar três sobre o segundo bloco e pegar a carona. No final tem mais uma moleza: uma vida!

Ms. Botz

Para derrotar Ms. Botz, a babá alucinada, é só saltar nas malas que ela atira, mandando-as de volta. Capriche na pontaria!

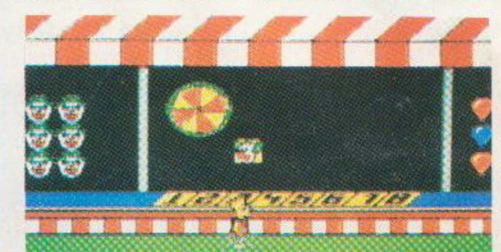
De novo o cimento fresco. Salte com o pulo longo para conseguir a invencibilidade. Agora, é só sair correndo.



Terceira fase - Krustyland Amusement Park

Agora Bart deve estourar balões. Para isso, fique ligado nos estilingues — às vezes eles se confundem com o cenário. Será preciso estourar 30 balões para passar de fase.

Cada dez moedas valem uma vida. Aqui é um ótimo lugar para ficar acumulando quantas vidas quiser.



Na roleta, um truque legal: use o ímã (que deve ser comprado na primeira fase) e escolha qualquer número. Com a trapaça, você sempre ganha uma vida!

Sideshow Bob

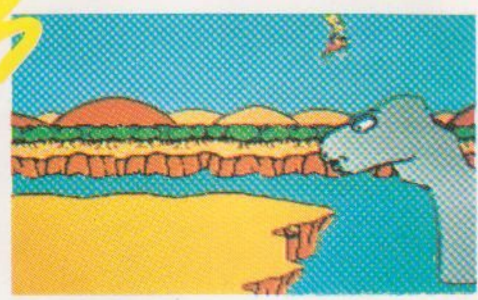
Sideshow Bob é seu inimigo. Bart deve ficar esperto e escapar dos saltos dele. Aproveite o instante que Bob cair para pular nos seus pés enormes.

Quarta fase Springfield Museu of Natural History

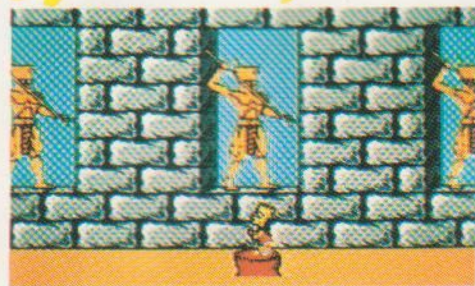
A missão de Bart agora é recolher 6 plaquinhas de saída (exit). Elas estão sobre as portas e janelas do museu. Use a pistola de dardos para acertá-las.



Aqui, a única saída para o garoto Bart é pegar uma carona no jacaré. Cuidado para não errar o salto e virar o prato principal...



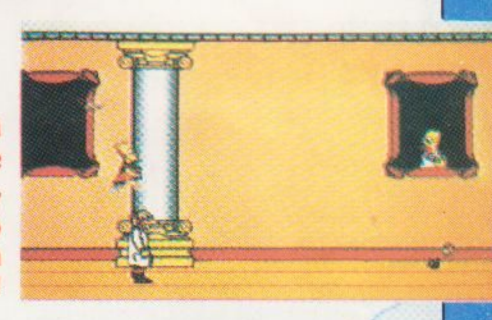
Para se livrar do dinossauro, é só saltar na cabeça dele até ele cair. Aí, é só prosseguir.



Outra grande sacada: Bart deve pegar as chaves com as estátuas e ir pulando no pilar vermelho, até que ele chegue no nível do chão. Só assim a passagem se abre.

Dr. Marvin Monroe

Para acabar com ele é só pular sobre sua cabeça. Bico!

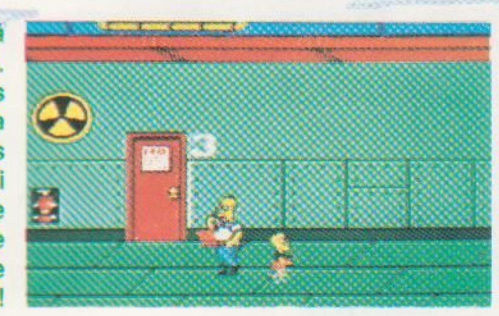


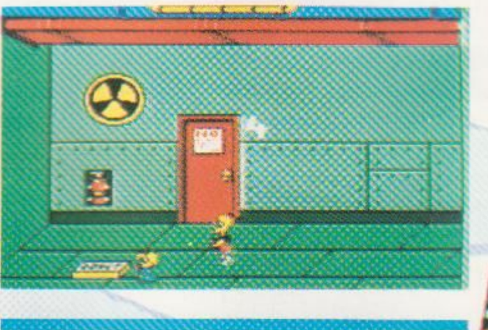
Quinta fase - Springfield Nuclear Power Plant

Agora, o negócio é recolher todos os cilindros radioativos da Usina Nuclear de Springfield. A tela indica 16 cilindros, mas não se iluda: só existem 15. Mãos à obra, pois Springfield corre perigo!

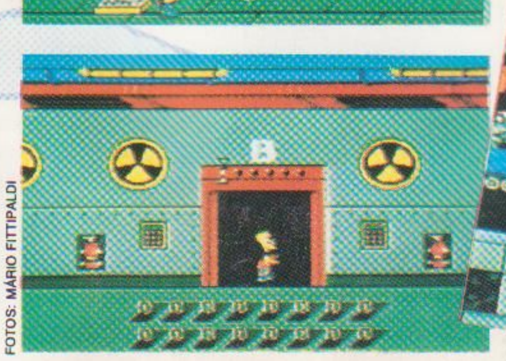


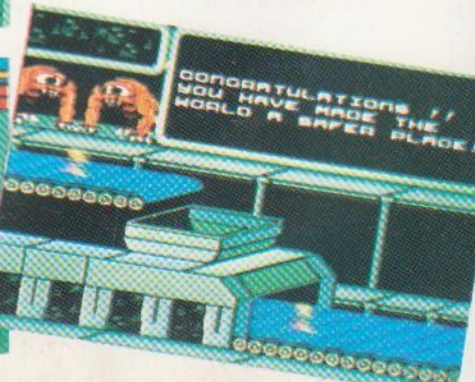
Cada membro da família dá uma ajuda valiosa para Bart. Marge transporta os cilindros recolhidos para o reator. Lisa dá as combinações das portas eletrônicas. E Homer destrói todos os inimigos da tela se você der a ele uma caixa de Donuts. Recolha todas que encontrar!





Maggie é quem tem o último cilindro radioativo. Guarde a sala onde ela aparecer. Quando você já tiver os 15 cilindros, volte para encontrá-la. Ela entrega o último cilindro para Bart para mais um final feliz!

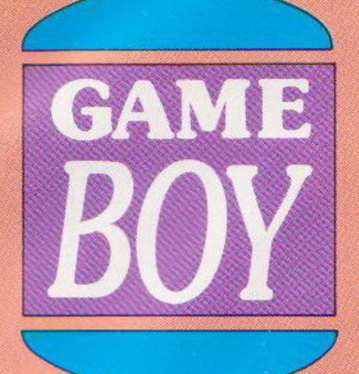






FOTOS: MÁRIO FITTIPALDI

DOIS LANÇAMENTOS DE ARRASAR!



Quem tem um console portátil Game Boy pode se preparar para jogar, e muito. É que, para o natal, uma verdadeira enxurrada de games está sendo lançada para o portátil da Nintendo. Mas, sem dúvida, os games mais esperados são *Super Mario Land 2*, a nova versão do encanador baixinho para o portátil, e *Mega Man 3*, em uma mega aventura contra o terrível Dr. Willy. Conheça esses dois jogos!

SUPER MARIO LAND 2

RAIO-X

TIPO: Aventura
FABRICANTE: Nintendo
MEMÓRIA: 4 Megabits
FASES: 7
JOGADORES: 1

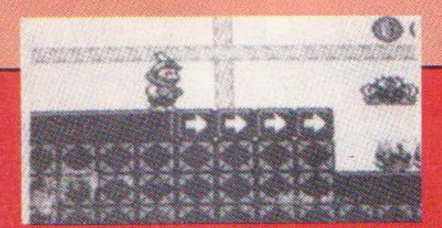
Mario está de volta em um superlançamento. E em grande estilo: Super Mario Land 2 é o primeiro game para o portátil Game Boy com 4 Megabits de memória. Isso quer dizer mais fases, gráficos melhores e muito mais diversão. O cartucho inaugura uma nova onda na tecnologia de programação para o Game Boy, e nada mais natural que Mario fosse o portador dessa boa notícia!





FOTOS: DIVULGAÇÃO

O novo game utiliza a mesma fórmula já consagrada nos outros games de Mário. O baixinho percorre um mapa para entrar nas cenas ou fases de bônus. Na Macro Zone, por exemplo, Mario encontra moedas mágicas!

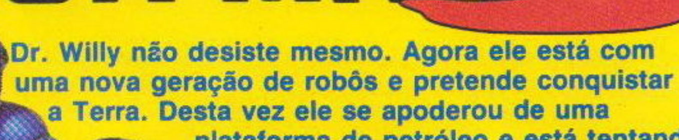


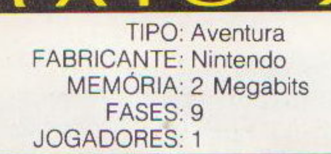
Outra novidade: flechas de alta-velocidade. Se Mario marcar em cima delas, é arremessado para o fogo.



Os blocos com interrogação estão presentes. Mas cuidado, pois alguns deles escondem cogumelos envenenados!

MEGA MAN 3

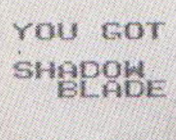




Dr. Willy não desiste mesmo. Agora ele está com uma nova geração de robôs e pretende conquistar a Terra. Desta vez ele se apoderou de uma plataforma de petróleo e está tentando acabar com uma das mais importantes fontes de energia natural do planeta. Acabar com ele é a sua missão!

RAIO-X

TIPO: Aventura
FABRICANTE: Nintendo
MEMÓRIA: 2 Megabits
FASES: 9
JOGADORES: 1







Cada novo robô que Mega Man enfrenta tem um jeito de ataque diferente, e só pode ser destruído com a arma certa.

Como nas versões anteriores, você vai ganhando as armas à medida em que vai derrotando os robôs.



Desafio é o que não vai faltar. Veja só o jeitão desta fase!



Este é o novo esconderijo de Dr. Willy. Destruí-lo é a sua missão. Boa sorte!



Gotham City foi mais uma vez invadida por terríveis bandidos como Pingüim e a Mulher-Gato. Nesta primeira aventura de Batman no Game Gear, você será o parceiro do Homem Morcego e terá de ajudá-lo a salvar a cidade dos inúmeros perigos que a estão rondando. Boa sorte!

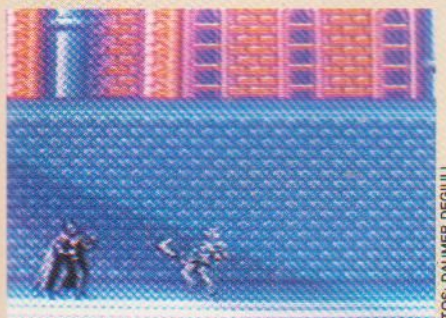




RAIO-X

MENU

TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	Tec Toy
MEMÓRIA:	2 Megabits
FASES:	5
JOGADORES:	1
DIFICULDADE:	7
GRÁFICOS:	7
MÚSICA/EFEITOS:	6
DIVERSÃO:	7



O batbumerangue é a principal arma do Homem Morcego neste game.

FOTOS: DAUMER DEGIULI



Dando Pause no jogo, você pode selecionar tiros mais potentes para o herói. Guarde-os para enfrentar os inimigos de fase.



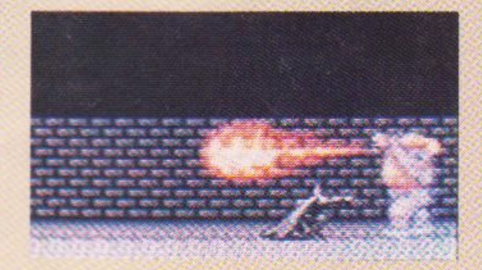


Detonar com este caminhão é moleza! É só Batman atirar bumerangues sem parar e ele explodirá.





Cuidado com estes lustres na fase 1-2. Quando eles caem o chão todo fica em chamas. O único jeito de livrar-se do problema é Batman pendurar-se com a batcorda no teto e pular para o andar de cima.



Este grandão aí é o primeiro inimigo do game. Ele vai atacar de três formas diferentes, sempre obedecendo a mesma seqüência: primeiro abaixe para escapar do seu cuspe de fogo, corra então para o canto esquerdo da tela e pule duas vezes as chamas rasteiras que o grandão vai cuspir. Continue no canto esquerdo e as chamas que ricocheteiam não alcançarão Batman. Agora é só começar tudo de novo.



Se você optar ir pela rote 2, mais difícil, fique esperto para não cair nos buracos. Jogue mais uma vez a batcorda e o Homem Morcego estará salvo.

Agora quem vai atacar é a terrível Mulher Gato. Aproveite para acertá-la toda vez que ela descer até o chão. Todo cuidado é pouco com seus pulos e seu chicote.

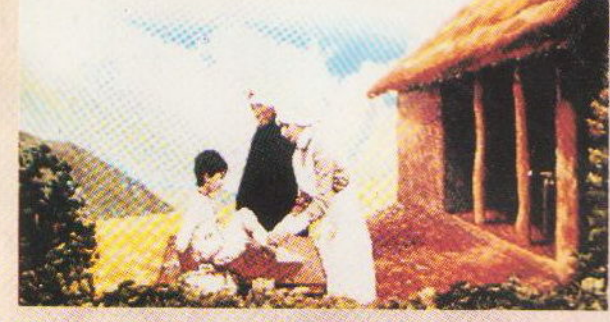


PC especial

HEART OF CHINA

RAIO-X

TIPO: Aventura
FABRICANTE: Dynamix/Brasoft Games
MEMÓRIA: 8,5 Megabytes
CONFIGURAÇÃO MÍNIMA:
PC-286 ou maior; Hard Disk; 640 Kb RAM; Adaptador Gráfico VGA
PERIFÉRICOS COMPATÍVEIS:
Placa de Som: Ad Lib; Sound Blaster, Roland MT-32 / LAPC
Mouse recomendado
DESAFIO: 9
DIVERSÃO: 10





O cenário é Hong Kong, 1930. A enfermeira Kate, que dedica sua vida no atendimento a camponeses carentes, acaba sendo seqüestrada pelo maníaco Li Deng. O bandido, que não é bobo nem nada está de olho na grana do resgate, pois Kate é filha do milionário norte-americano Lomax. E, como todo bom pão-duro, Lomax acaba se recusando a pagar qualquer resgate, e contrata o aventureiro Lucky Jake Master, um piloto de avião, para partir em busca de sua filha. É aí que você entra. Como Lucky, você tem que percorrer a China, da época, em busca de pistas que possam indicar o paradeiro de Li Deng. E não vai ser fácil. Como todo bom adventure, **é fundamental prestar muita atenção em cada cena. Uma boa dica é percorrer a tela com o** mouse **e recolher tudo o que for possível, desde um pedaço de papel até uma vaca (acredite, se quiser). O game é todo composto por cenas de imagens digitalizadas, e algumas telas são verdadeiras pinturas. Vale a pena se aventurar na China do começo do século!**



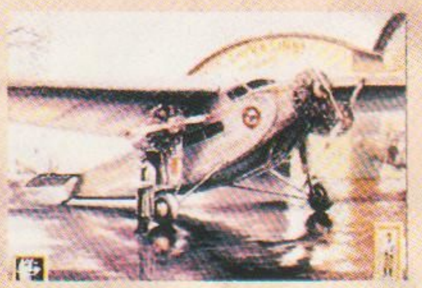


FOTOS: DAUMER DEGIULI

Nas ruas de Hong Kong, por exemplo, você pode recolher um pedaço de papel. É só "clicar" o **mouse** sobre ele e levar a folha sobre o quadrinho do personagem, no canto inferior direito da tela. Imediatamente aparece o inventário (itens acumulados) do herói na tela, com todos os objetos já recolhidos, e que podem ser usados a qualquer momento. O pequeno pedaço de papel será muito útil mais tarde.

Dentro do bar, por exemplo, você encontra Zhao Chi, um ninja, e sua tarefa é convencê-lo a seguir viagem com você. Ele será um companheiro imprescindível, mas convencê-lo a viajar com você não vai ser fácil. Dependendo da sua língua, por exemplo, você acaba em uma briga e é expulso do bar. Sem o ninja, acabou o game para você. O principal motivo da recusa de Zhao Chi em acompanhá-lo é que o ninja tem medo de avião. O papel que você recolheu na rua será muito útil para fazê-lo mudar de idéia!





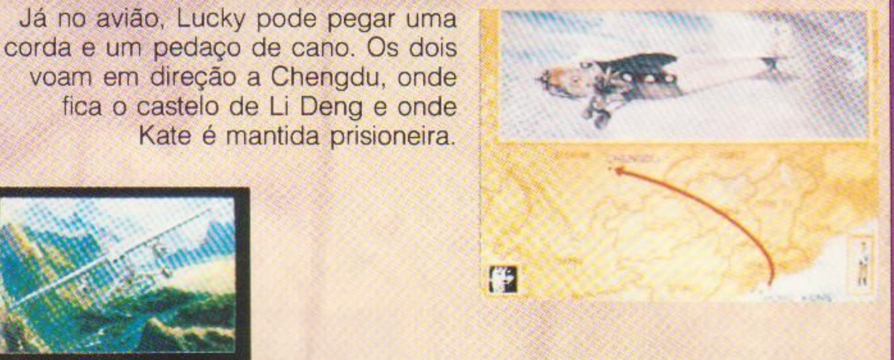
Outro probleminha: convencer o guarda do aeroporto a te deixar entrar e pegar seu avião. Jogue muita conversa fora e use a imaginação. Lembre-se, neste tipo de game vale tudo!



FOTOS: DAUMER DEGIULI

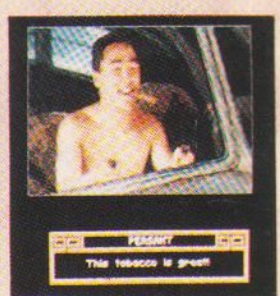
Outro problema: arrumar um lugar para pousar. Novamente, percorrer a tela com o **mouse** ajuda...

Já no avião, Lucky pode pegar uma corda e um pedaço de cano. Os dois voam em direção a Chengdu, onde fica o castelo de Li Deng e onde Kate é mantida prisioneira.



... e os heróis acabam encontrando esta clareira.

Já no chão, você pode conversar com qualquer camponês que encontrar. E aí é que Zhao Chi, seu amigo ninja, mostra sua utilidade. Ao tentar falar com o camponês, a resposta na tela aparecerá em chinês... É só mandar o ninja conversar com o cara que tudo se resolve, e o texto passa então a aparecer em inglês.



Para entrar no castelo de Li Deng, o truque é disfarçar o ninja de camponês. Para conseguir as roupas, é só trocá-las por um charuto. O chinês fica todo feliz, brincando na cabine do avião.





Um detalhe importante é levar a vaca com você. Isso mesmo, você pode "clicar" a pobre ruminante com o **mouse** e colocá-la no seu inventário. Aí, o disfarce é perfeito e as portas do castelo se abrem para você!

Mas o problema ainda não acabou. É que Lucky ficou de fora. Para colocá-lo para dentro, tem de ser pulando o muro mesmo. Troque a roupa de camponês pela de ninja, vá até o muro e use a corda e o gancho. O ninja atira a corda para o outro lado e Lucky entra em segurança.



Bom, até aqui foi fácil. Mas, daí para a frente a tarefa de salvar a pobre moça é com você. Ainda será necessário percorrer muitas cidades da China para chegar ao seu objetivo e, dependendo das decisões tomadas no meio do caminho, você pode chegar a quatro finais diferentes. Os mais românticos podem tentar chegar ao final em que Kate e Lucky se apaixonam e vão morar em Paris.



STREET FIGHTER II

(Super Nintendo)

Ryu vs. Ryu da mesma cor

No modo de um jogador, você pode disputar o primeiro **round** contra o mesmo personagem, da mesma cor e controlado pelo computador. Em **VIDEOGAME** 21 você aprendeu a fazer isso com o Ken. Mas também há um truque para se conseguir o mesmo efeito usando-se o lutador Ryu. Veja como fazer:

Inicie o jogo na opção **1 player game**, com o controle **2**. A tela de escolha de lutadores vai mostrar a janela de seleção do lutador 1 (azul) sobre Ryu e a janela do lutador 2 (vermelha) sobre Ken. Não aperte nada. Deixe que o computador decida a escolha. Você será enviado ao estágio de Ryu.



Agora, aperte **Start** no controle **1**. Você desafia Ken, e aparece novamente a tela de seleção de lutadores. Continue esperando. O computador vai, automaticamente, escolher Ryu como **player 1** e a luta começa.

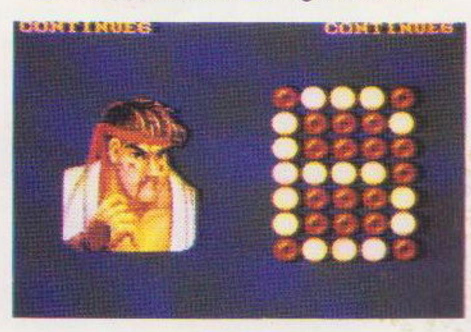
Agora, você deve sentar e esperar, pois o próximo passo é deixar os dois lutadores empatarem quatro



FOTOS: ARQUIVO

rounds. A mensagem **draw game** aparece no final de cada **round**.

Terminando os quatro **rounds**, aparecerá a cara de Ryu derrotado na tela de continue. Agora é fácil.



Basta apertar **Start** antes da contagem regressiva voltar a zero, escolher Ryu (tudo isso no controle **1**) e iniciar a luta, desta vez contra o Ryu gêmeo, controlado pelo computador e da mesma cor. Tome cuidado para não se confundir! Este truque também funciona se você tiver colocado o truque de jogar contra o mesmo lutador no início do jogo, mas nesse caso os dois Ryus estarão com a cor azul.



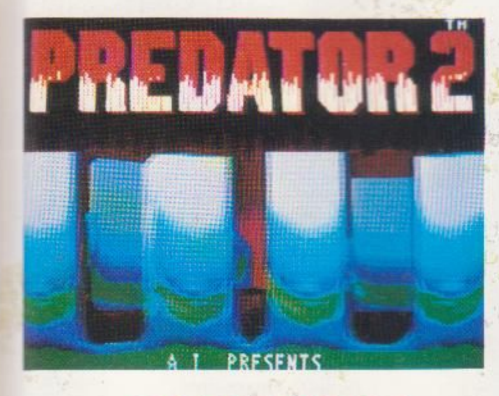


É possível acessar a tela de opções e mudar os comandos de seu controle, a dificuldade e outras características do game, sem dar **Reset**. Jogando contra o computador, será necessário perder uma luta. No modo de dois jogadores, isto é possível toda vez que uma luta terminar. Quando aparecer a tela de seleção de lutadores e estágio, aperte e segure **Select**. Depois de escolher lutador, estágio e pressionar **Start**, a tela de configuração aparecerá. Mude o que quiser.



TINY TOON ADVENTURES
(Nintendo)

Você pode conseguir três vidas na maior moleza neste game. Jogue com qualquer personagem, menos Buster. Pegue um item coração e vá para o final do estágio 1-2, onde está Elmyra. Você deve evitá-la sem sair da sala. Vá observando o marcador de tempo: você deve ser pego por Elmyra toda vez que ele marcar um múltiplo de 10. Por exemplo, 140, 150 ou 160. Se você conseguiu, um desafio com Vader aparecerá. Vencendo, você consegue as três vidas! Moleza, não?



PREDATOR 2
(Mega Drive)

Aí vão todos os **passwords** do jogo:

2a. fase - **KILLERS**
3a. fase - **CAMOUFLAGE**
4a. fase - **LOS ANGELES**
5a. fase - **SUBTERROR**
6a. fase - **TOTAL BODY**

Everton Tizo Pedroso
Uberlândia, MG

BULLS Vs. LAKERS
(Mega Drive)

Jogando com Chicago Bulls, os códigos são:

Finais - **NXOBBBBL**
Cerimônia de encerramento -**NXWBBBBD**

Rafael Tibeiro Gonçalves
Rio de Janeiro, RJ

DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT
(Mega Drive)

Anote estes códigos para o time de New York:

2.º jogo - **ULUQIJQBH**
3.º jogo - **ULUQIJQII**
4.º jogo - **ULUQIJQQW**
Final - **ULUQIJQVU**

Rafael Ribeiro Gonçalves
Rio de Janeiro, RJ

AX BATTLER
(Game Gear)

Use esses códigos para começar o jogo em qualquer fase:

Turtle Village - **BNLK LPAG HMGH NOGO**
Sand Marrow - **AOEC DLCD PNFP FBPF**
Sand Marrow II - **PKIL MPGO AHDH KHCJ**
Brookhill - **CPGG CIAK AEFF OPKO**
North Valley - **MBBM KFDK HJBK KKJE**
Ice Kliffs - **FJGO LMHJ LJGG OOPC**

STAR TREK
(Game Boy)

Se você estiver sendo atacado por naves Klingon e não consegue acabar com elas, existe uma maneira fácil de "sumir" de vista. Basta atingir velocidade **warp**. É só colocar o direcional para a esquerda e, mantendo-o apertado, pressionar **Select**. Você tira a Enterprise do perigo. Mas não abuse deste truque: você só pode usá-lo uma vez em cada fase!

UNIVERSAL SOLDIER
(Super Nintendo)

Aí vão todos os códigos deste game:

Fase 2 - **BZCXD**
Fase 3 - **SWGVH**
Fase 4 - **MRKSN**
Fase 5 - **PRGMR**
Fase 6 - **TCMCB**
Fase 7 - **QWYRW**
Fase 8 - **BCMJG**
Fase 9 - **XVXVX**
Fase 10 - **QWRTY**
Fase 11 - **KBRDS**

Jean dos Reis Souza
Mauá, SP

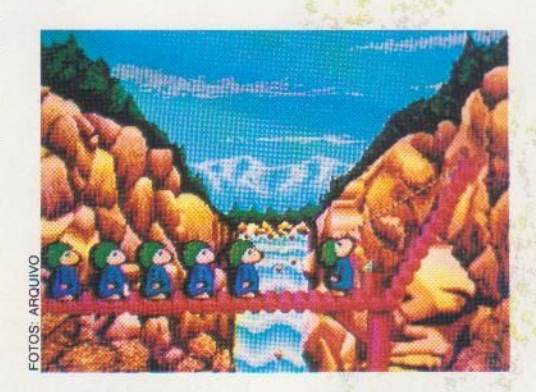


AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP II
(Master System)

Aí vão todos os **passwords** deste sensacional game:

Round 2 (Brasil) - **EQIP OSNA**
Round 3 (San Marino) - **APWM JYBR**
Round 4 (Mônaco) - **QWWV MWXJ**
Round 5 (Canadá) - **JYXH WBEI**
Round 6 (México) - **SJLV PERI**
Round 7 (França) - **FFJD WGWD**
Round 8 (Inglaterra) - **JSSH DJVO**
Round 9 (Alemanha) - **MEDQ XAPE**
Round 10 (Hungria) - **FYOD DOWK**
Round 11 (Bélgica) - **GDTG XJIV**
Round 12 (Itália) - **KEYX QIUN**
Round 13 (Portugal) - **ZXME KGJY**
Round 14 (Espanha) - **UPAI WPSD**
Round 15 (Japão) - **DDOP ONNV**
Round 16 (Austrália) - **AFKY VLLR**

Anderson Silva Moraes
Santos, SP


FOTOS: ARQUIVO

LEMMINGS
(Super Nintendo)

Você pode ouvir todas as músicas do jogo e ainda configurar seu controle. Basta entrar na tela de opções. Na tela de apresentação, aperte e segure o botão **Select** e pressione **Start**.

Game Secret também publica as dicas do leitor. Se você tiver um super-segredo, aquela dica "da hora" ou ainda **passwords**, não perca tempo. Escreva para Sigla Editora, Revista **VIDEOGAME**, seção Game Secret: Rua Alice de Castro, nº 60, São Paulo, CEP: 04015-903. Sua dica pode ser publicada.

GALERIA DOS FERAS

RECORDS

A galera continua arrasando nos games, e desta vez muitos recordes foram batidos. Se você detonou no placar de qualquer game, não deixe de mandar a foto da tela que comprove a pontuação aqui para a redação. Escreva no verso o seu nome, o nome do jogo, o sistema e a pontuação conseguida. Seu nome pode entrar para a Galeria. Capriche!

SUPER NINTENDO

AXELAY — Sérgio Ricardo de Assis — 966.600

TMNT IV - TURTLES IN TIME -
TIME TRIAL - Sandro P. Guerra -
Alleycat Blues - 0'53''82
Big Apple - 0'39''83
Prehistoric Turtlesauras - 1'01''74

BATTLE BLAZE — Bruno P. Guerra — 860.000
THUNDER SPIRITS — Douglas Oliveira Alves Júnior — 454.000
SUPER DUNK SHOT — Wildson Mendes — Terminado
JOE & MAC — Alexandre Peres Martins e Flávio Vilela dos Santos — 999.900
BART'S NIGHTMARE — Bruno P. Guerra — 9.999.999

MASTER SYSTEM

ASTERIX — Ana Lucia de Oliveira Costa — Terminado
TOM & JERRY — THE MOVIE — Giancarlo Mazzoni Pinheiro — Terminado
FORGOTTEN WORLDS — Luís Antônio Burim — 3.841.000
MICKEY MOUSE: CASTLE OF ILLUSION — Maurício Grohmann — 999.990
THE LUCKY DIME CAPER — Rodrigo Marx Hollerbach — 782.550
MÔNICA NO CASTELO DO DRAGÃO — Arcrishiman Bassani — 1.780.420
SONIC THE HEDGEHOG — Rodrigo Marx Hollerbach — 1.005.600



MEGA DRIVE

SPIDER MAN — Jean Pierre Ferrari — 87.427.068

PIT FIGHTER — Equipe Thunder Game — 2.287.420
JAMES POND II — Jaqueline Ferrari — 5.631.250
DESERT STRIKE — Sérgio Ricardo de Assis — 3.040.500
GOLDEN AXE II — Sérgio Ricardo de Assis — 983.000
AFTER BURNER II — Rodolfo Biffone Possuelo — 34.566.290
BARCELONA '92 — 100m rasos — Leonardo Allen Wilczek — 9'83''
TAZ-MANIA — Rodolfo Possuelo e Eric Cavalcanti — 12.389.595
AYRTON SENNA'S GP — Marcelo Ricardo Álvares M. de Almeida — 160

NINTENDO

ROLLING THUNDER — Jullyano Alves Faria — 392.900
NINJA GAIDEN III - Paulo Aparecido Zeferino - 999.900
MANIAC MANSION — Augusto Merrmann Batista — Terminado
BART VS. THE WORLD —
Rodolfo B. Possuelo e Eric Cavalcanti — 9.999.999
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES III —
Rodolfo Possuelo e Eric Cavalcanti — 999.900
MEGA MAN IV — Alexandre Ferraz e Almir de Paula Dias — Terminado
INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM —
Fabrício Kitazone de Carvalho —9.999.999



DIRETORES
Maria Célia Furtado
Josias Silveira
Márcio Saldanha Marinho

REDAÇÃO:
Diretor Editorial:
Josias Silveira (responsável)
Redator-Chefe:
Roberto Araújo
Editor:
Mário Fittipaldi
Editora convidada
Silvia Szarf
Colaboradores:
Toni Ricardo Cavalheiro, Alexandre Barros da Silva, Luiz Carlos Mazzaferro Junior, Eduardo Bourdot Fidelis, Alan Gonçalves Campos e Betto D'Elboux.
Fotos: Studio Norberto Marques.
Revisão:
Rosana Mauro.
Arquivo:
José dos Santos Silva
Projeto Gráfico:
Herbert Frederico

EDIÇÃO DE ARTE
Paulo Affonso Soares (Supervisor)
Herbert Frederico (Editor de Arte).
Shirley Vieira e Francisco Ferrari Filho (Diagramação).
Beto F. Leite, Marcelo M. Rainho e Manoel Marcelo Valverde (Arte Final).
Rivaldo L. Jucá (Produção Gráfica).
Soraya Maria P.M. Corrêa (Secretária).
José Francisco Cavalcante, Luisa Maria V. Negretti e Eliane Ferreira Cruz (Composição).

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Gerente
Marcos Barros
Representantes SP:
Angela Taddeo, Simone Vianna Dias, Tony B. Simões, Gilberto Branco e Salomão Politanski.
Coordenadora: Ulla Schöffel
Arte:
Ana Cláudia de Almeida Delfini (Criação), Rui Semede (Assistente de Arte).
Laércio da Silva (Tráfego).
ASSINATURA E NÚMEROS ATRASADOS:
Arlete M. Lopes - fone (011) 549-1433
Gerente Financeiro:
José Eduardo Teixeira
Gerente Contábil:
Osny Luttenschlager S. Serra
RIO DE JANEIRO - Filial
Rua Sá Viana, 125 - Tel.: (021) 258-5959

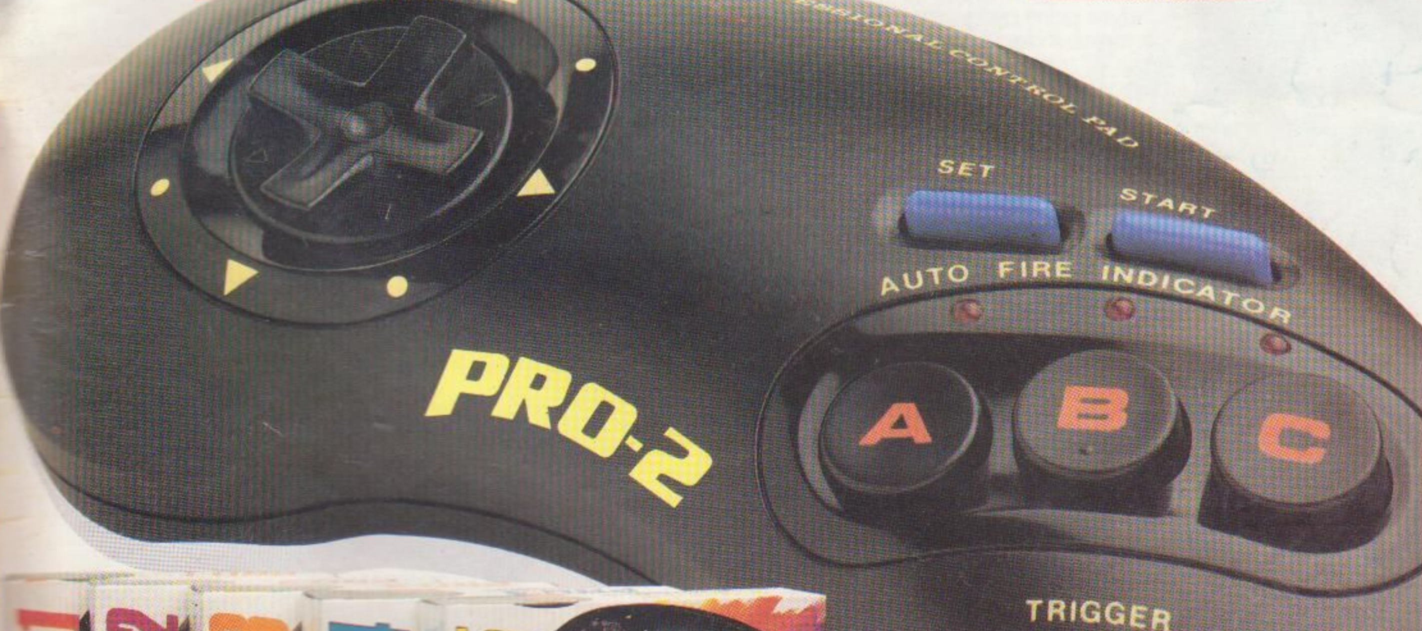
VIDEOGAME com periodicidade mensal é editada pela **Sigla Editora Ltda**. (Administração, redação, publicidade) **Rua Alice de Castro, nº 60** - Fone (011) 549-1433, TELEX nº (011) 36696 -SGLE - BR, FAC-SÍMILE (011) 549-1220 - CEP 04015-903 - São Paulo - SP - Brasil. Distribuidora exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. -Rua Teodoro Silva, 907 - Rio de Janeiro - R.J. Distribuidora em Portugal: Electroliber, Lda. Rua Vasco da Gama nº 4-4A Sacavem -Portugal. Telefone: 942-5407/942-5394. **VIDEOGAME** não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em artigos assinados não são necessariamente as da revista e podem ser contrárias às mesmas. **VIDEOGAME** não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por compras efetuadas por reembolso postal através destes anúncios. Todos os direitos reservados. - Registro no 5º Ofício de Títulos e Doc. sob nº 11.139 no livro B. Registro no INPI, protocolo nº 811.012.018. Fotolitos: Marprint, Pre Press, Vox e Grafibrás. Composição: Grafibrás. Impressão: **W. ROTH S.A.**

JANEIRO/93

ANER

PRO

SÓ O LEGÍTIMO VEM COM CHAVEIRO



PRO-1
COMPATÍVEL COM ATARI E MASTER SYSTEM
- *Design anatômico*
- *Chaveamento para os dois sistemas*
- *Manche do direcional removível*
- *Acionamento com borrachas condutivas*

PRO-2
COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE
- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Acionamento com borrachas condutivas*
- *Leds indicadores de power e turbo*
- *Slow-Motion (Camera-Lenta) Programável*

PRO-3
COMPATÍVEL COM PHANTOM SYSTEM, VG 9000, HI-TOP GAME
- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Leds indicadores de power e turbo*

PRO-4
COMPATÍVEL COM DYNAVISION 2 e 3
- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Leds indicadores de power e turbo*
- *Saída para fone de ouvido*

PRO-5
COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE
- *Design anatômico*
- *Manche do direcional removível*
- *Acionamento com borrachas condutivas*





Chips do Brasil *VENDAS NO ATACADO TEL: (011) 264-2004*

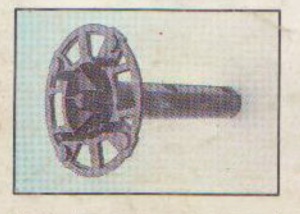
IMITAÇÕES EXISTEM

VOCÊ VENCE COM UMA MÃO NAS COSTAS.

TURBO JET CONTROL



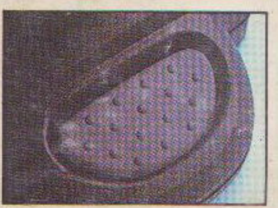
Turbo programável.
Chaves para programar a função turbo de forma independente nos botões "A" e/ou "B", com capacidade para 10 disparos por segundo.



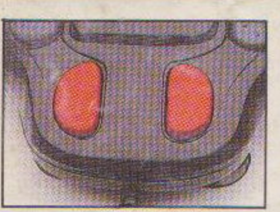
Eixo de alta resistência.
Confeccionado em material plástico de alto impacto e elasticidade, testado para suportar acima de 10 milhões de movimentos.



Ventosas removíveis.
Permite a fixação da base em superfícies lisas, possibilitando ao jogador o uso de uma só mão.



Mantas anti-derrapantes.
Exclusivas mantas anti-derrapantes para garantir a firmeza da base na mão do jogador, mesmo nas jogadas mais radicais.



Botões de disparo adicionais "A".
Projetados para destros e canhotos, permitindo a divisão das funções dos botões de disparo para jogar com as duas mãos.



Saída para fones estéreo.
Função exclusiva para os Consoles **Dynavision 3**, permitindo o uso de fones-de-ouvido estéreo.



Compatível com Dynavision 2 e 3

Compatível com Nintendo e Bit System**

Compatível com Phantom, Hi-Top Game* e VG-9000T**

Procure a cor da faixa da embalagem do Turbo Jet Control de acordo com o seu console.



Por essa seus inimigos não esperavam: um joystick tão completo, preciso e confortável que você joga com uma só mão. Turbo Jet Control. É uma mão para vencer e outra para comemorar.

DYNACOM

A Dynacom é fera.

Cabo de ligação eliminado da foto por questões estéticas. *Marcas registradas de terceiros.